

ATARI

magazin

5

Mai/Juni 92

2. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer

PC
P



Neue
Version

Im Test: Player's Dream 2
House of Horror
Zauberball
Reflex



QUICK V2.1

Im Test

Der Port-Manager

Bericht

Das XF Dual Disk Upgrade

Quick Corner

Im Test

Mega-Font-Texter, Print Universal 1029,
KriS,

Games

Laser Robot, Phantasic Journey 2

PD-Ecke: Neue Highlights

Serien

Jetzt noch mehr

Tips & Tricks, Games Guide
Kommunikationsecke

Produktinformationen

Quick magazin 12, Disk-Line 16; Library Diskette
Nr. 1, 5 neue Bilderdisketten, und vieles mehr





Spezialitäten für Ihren XL/XE

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

DIE SUPER UTILITY-DISK

Eine Diskette, die für jeden Programmierer "typischer und Anwender gleichsam interessant ist: Hier wird eine Menge von interessanter Hilfsprogramme verteilt. Macroassembler für RAM-Disk-Installation (für G64), DT-Designer 2 mit eigener Display-Liste (ignoriert auch das Basic-Programm 2), Übersetzer für eigene Programme: Mini-Diskettenformatierer, Verändern/Ablesen/Kopieren der Diskettenformatierer, Verändern der aus ihrer Basic-Umgebung Booting, kein DT 2 mehr nötig! (2) zum Bsp. weil 1. wenn man Speicher von Datenblöcken in Basic-BP-Master zum 1. oder 2. Benutzer ohne "Speicherplatzverteilung" auf der Benutzer-Kupplung eines Kassettenspeicherprogramms (Disketten-Bildschirm) Copy 000 zum "Festkopieren" benötigt, den MOVE-Befehl im normalen ATAR-Basic für Kopieren von Kassette auf Diskette. Facetten als Beispiel: Programmierung von Transakten im normalen Basic, um Optimierer zum Kopieren von Basic-Programmen. Außerdem und FORMAT, die mit Enter eingeladen werden und 1. einstellend ihre Funktion, nach der sie benannt sind, 2. 1. Abonniert gibt noch ein paar Sample-Berechnungen und die LE-FROM in 30 das Frogger nachfolgend mit E. 1. 1. bestimmt für jeden etwas dabei. Mit ausführlicher Berlin-Beispielrechnung.

Best Nl AT 118

QUICK magazin 10

Wieder einmal zeigt Ihnen Quick, wie für u
ten in der letzten. Wie präsentieren Ihnen die
be mit den Gewinnern des Quick Programmierwettbewerbs. A
ppropos: Die Gewinner zeigen die Quick
dort haben:

Hardcopy für 24 Necker XL geht mit der Zeit
Absolut hochwertiger animierter Film 40 Würfel
Lieferungen

Koža, Lederounne Gupacke Grate prohle

Name Quick Listing Analysis: Kathie Hage blbbl
4/2/00

Sie werden ablesen, was mit Quick alles möglich ist

Best N: AT 158

DM 9

Der Superhit e Außerirdischen

wurden weiter reduziert.
- Die Hausstandsgröße
- Sie können die
- Dazu ist es aber
etwas verabsäumt in der
- Sie sich in die
- Sie hinter das
- Sie in das Jahr
- in den weiteren
- Des Jahres 2003. Nicht

DM 24 B0

**Der absolute Megahit
Gluggs it !**

„In einem Topf benutzt
be-
dessem Spiel geh-
ig. Groggs III ist ein
ge-
Ordnung. Sie die
Aid er und Groggs-
eine Höhrer fallen“
entwert. Wer einen

DM 19 90

Werner-Flaschbier

Blumen und
durchweichte
werden oder ein-
ten oder verbaul-
wiegende Laval-
zum einfach zu
n. Das Weiteren
nehmen anstelt
inmanglatter
wartet auf dich

47

M 12 90

Bärenstarke Programme

Benutzen Sie für Ihre Bestellung einfach die beiliegende Postkarte

Beachten Sie auch die neuen Produktinformationen

Power per Post : Postfach 1640 - 7518 Bretten

Tel. 07252 3059



Lieber Atari-Freund,

so langsam wird es draußen wieder wärmer.

Heiß her geht es aber auch wieder im neuen ATARI magazin.

Wieder einmal liegen einige **Tage und Nächte harter Arbeit** hinter uns, und ich komme nun so langsam in die letzte Phase der Fertigstellung.

Die **Kommunikationsecke** ist hervorragend bei Ihnen angekommen, und auch die Nachfrage nach **Tipe & Tricks** ist ziemlich groß.

Aus diesem Grund haben wir den Umfang **auf 52 Seiten** erweitert müssen.

Damit sind wir aber hart an der **Grenze der Kosten** angelangt.

Damit wieder ein wenig **Geld in die Kasse** kommt, sollten Sie des ATARI magazin gleich **nach Neuheiten und preisgünstigen Angeboten**, die wieder zahlreich im Heft zu finden sind, durchsuchen.

Unser **Solidaritätsangebot** "Gemeinsam sind wir STARK" wurde von vielen Usern genutzt.

Damit wir aber auch in Zukunft solche Angebote machen können, bitte ich alle User, die diesmal noch keinen Gebrauch davon gemacht haben, **beim nächsten Mal auch zu bestellen**.

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihre Zeitung. **Machen auch Sie aktiv mit** (siehe Seite 51), damit das Magazin so wird wie Sie es sich vorstellen.

Deher finden Sie in dieser Ausgabe auch einen **Fregebogen**, den Sie am besten gleich ausfüllen. Sie machen dann auch automatisch beim **Preis ausschreiben** mit.

Auf Ihre Mitarbeit freue ich mich, und wünsche Ihnen mit dem neuen Magazin viel Spaß.

Werner Rätz

Werner Rätz

INHALT

Games Guide	S. 4-5
Tips & Tricks	S. 6-11
Kommunikationsecke	S. 12-18
Series	
Quick Corner	S. 20-24
PPP-Angebot	S. 25
Strategie Spiele Teil 5	S. 26-29
Grafik-Forth Teil 5	S. 30-32
Kleinanzeigen	S. 33
PD-Ecke	S. 34-35
Aktuelle Produktinformationen	
Software	S. 36-37
Hardware	S. 38-39
XF Dual Disk Upgrade	S. 40
News	S. 41
Praxistest:	
Mega-Font-Texter	S. 43
Print Universal	S. 44
Kritik	S. 44
Phantastic Journey II	S. 45
Player's Dream 2	S. 46
Links	S. 48
Sommerprogramm	S. 49
Aufruf zur Mitarbeit	S. 51
Highlights von PPP	S. 52

STOP - STOP - STOP

Das ATARI magazin wird regelmäßig nur an Mitglieder oder Abonnenten verschickt.



© 1989 by K. BILMEIER

GAMES



GUIDE

An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel, oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
7518 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Wie schon im Vorwort erwähnt, machen auch Sie aktiv mit!!!

Die Games Guide kann nur so gut sein, wie sie von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Mission Zircon

\$6c0 Lives

\$6b9 Credits max. \$64

Plastron

Lives \$43e9->\$60

Jumpa \$435e->\$60

Pastfinder

Lives \$14

Phobos

Lives \$127b

Level \$1277

Plot's

Stones 1 \$248c

Stones 2 \$2490

Phantom

\$3c8e BPM

\$3aed->00 unst.

ARKANOID

Wenn der Ball zu schnell wird, irgendwas Schweres auf die Leertaste legen, damit wird der Ball verlangsamert

UNICUM

Um in den Trainermodus zu gelangen, im Titelbild einfach "Happy" eingeben.

Yogi's great escape

Um bei Yogi's great escape die Zeit zu stoppen, bedarf es zwei Pokes.

\$5965 \$AD und \$5970.\$AD

Die Leben werden in der Speicherstelle \$0B42 geändert.

INTERNATIONAL KARATE

Um alle Hintergrundgrafiken zu sehen, im Demo oder während des Spiels "ADMZ" eingeben, dann wird die nächste Grafik geladen

GALAXIAN

Um unendliche Leben zu erhalten: Nach START kurz SELECT drücken. Wenn "Game over" erscheint, kann man weiter spielen. Nachteil: Kein Sound

SPINDIZZY

Man kann die Zeit einfröhen, wenn man in der High-Score-Tabelle PAT eingibt!

Ball-Cracker

Im Spiel Reset drücken
Scrolling Poke 9240,192-aus, 245=a. Leben: Poke 9109,17=10Le., 18=20Le., 19=30Le., usw
Drache Poke 5763,3=langsam, 1=normal, 0=schnell
Aufbau: Poke 5899,3=langsam, 1=normal, 0=schnell
Starttaste gedrückt halten und Reset drücken.

Universal Hero

Rainer Endres hat die Lösung zu Universal Hero komplettiert: Hello again, viele Grüße an alle Spiele-freaks, Ihr habt im Atan Magazin 3, den fast kompletten Lösungsweg zu Universal Hero abgedruckt. Allerdings fehlen Euch bei den Gegenständen noch zwei

Nr. 45 = Tailsman

Nr. 47 = Lead Radiation Box

Nr. 46 ist in Karte Teil B im Quadrat B 5 zu finden, allerdings muß man sich in B 5, um auf die andere Seite der Mauer zu kommen (da fehlt auf dem Plan eine Mauer), sich vorsichtigll durch das Loch im Boden nach unten sinken lassen, nach rechts bewegen und durch das nächste Loch nach oben. Nun nach G 4 usw., wenn man wieder im Teil A ist zurück nach H 4 fliegen und in C 1 die Lead Radiation Box holen. Vorsicht beim Aufnehmen der Box!!! Man darf die Taste zur Aufnahme nicht zweimal benutzen, sonst schließt sich die Box und man kann das Plutonium nicht mehr aufnehmen. Wenn man die Box hat, geh's eb nach A 2 und das Plutonium geholt. Indem man den Anzeiger auf die Box stellt und auf Aufnahme drückt. Nun geht's weiter wie in Eurer Beschreibung, nur muß man in O 7 nicht den Diamanten sondern den Rubin benutzen.

Ende

Stein der Weisen

(Lepie Philosophorum)

Dieher Giese hat uns die Komplettlösung zu "Stein der Weisen" geschickt.

Eingeben:

N,S,O,W = Himmelsrichtungen

R = Runter

H = Hoch

! = was man bei sich hat

HILFE = Hilfestellung (nicht immer ernst zu nehmen)

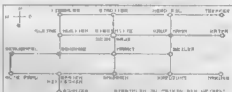
SPEICHERE = Spielstand abspeichern;

LADE = Spielstand laden (7 Spielstände sind möglich)

Lösungsweg

H, OEFFNE TRUHE; SEHE TRUHE; NIMM BUCH; NIMM LAUTE, R, LESE BUCH, LEGE BUCH, RAUS; N, W, REIN, BORGE LEITER; RAUS; O; O; S; S; O; FANGE MAUS, W, N, N; O; STELLE LEITER AN MAUER, H; GIB MAUS; NIMM LEITER; W, N; W; REIN; GIB LEITER; RAUS; S; S; REIN; SPIELE LAUTE; RAUS; W; S; GIB KATER; N, O; O; KAUF SCHAUFELE; KAUF MESSER; KAUF AXT, KAUF LAMPE; N, N; FANGNOTISIERE WACHEN, N; (LESE SCHILD); N; W; N; SCHNEIDE SCHILF; N; S; INS WASSER; N, O; LEGE SCHILF; LEGE MESSER; NIMM STAB; W, N; W; W; UNTERSUCHE LEHM; NEHME ABDRUCK MIT SCHAUFELE; LEGE SCHAUFELE; LEGE STAB; O; O; S; S; S; O; S; S; S; S; W; S; S; UNTERSUCHE SCHMIED; N; N; O; N; N; REIN; LEGE LAMPE; LEGE GELD; RAUS; N; N; N; W, N, N; N; N; W; NIMM LAUB; W; S; S; NIMM REISIG; N, N; W; LEGE REISIG; LEGE LAUB; MACH FEUER; W; W; S; (LESE SCHILD); OEFFNE TOR; S; O; UNTERSUCHE KAEFIGE; NIMM BLECH; W; W; BRECHE TUER AUF; W; S; NIMM LUMPEN, POLIERE BLECH; LEGE LUMPEN, N; O; N; N; O; O; O; S; S; S; S; W, R, BENUTZE SPIEGEL; (die Zahl notieren, ist wichtig); H; O; N; N; N; W, W; S; S; W; N; OEFFNE SCHATULLE (notiere Zahl); SEHE SCHATULLE; NIMM ZETTEL; LEGE SPIEGEL; NIMM AMPULLE; LESE ZETTEL; S; O; N, LEGE SCHLUESSEL; N; O; O; O; S; S; S; W; ROLLE STEIN S; ROLLE STEIN O; ROLLE STEIN S; ROLLE STEIN S; H; NIMM BLUME; R; N; N; N; O; NIMM FEDER; W; N; N; N; NIMM STAB; O; O; S; S; S; S; O; S; S; S; REIN; LEGE BLUME; LEGE AMPULLE; NIMM GELD; NIMM LAMPE; RAUS; S; O; REIN; LEGE GELD; KAUF SEIL; RAUS; N, N; W; N, N; W; N; N; N; N; FAELLE BAEUME; LEGE AXT; NIMM BAEUME; W; N; BAUE FLOSS; BETRETE FLOSS; RUDERE N, RUDERE N; RUDERE O; VER-

LASSE FLOSS; LEGE STAB; O; S; S; (hier abspeichern, falls man das Lösungswort nicht schafft, um dann schnell wieder die Stelle zu laden); JA, S; OEFFNE KISTE; SEHE KISTE, NIMM HAMMER; NIMM NAEGEL; O; O; S; NIMM BOEHLEN; N; W; S; STUETZE STOLLEN; LEGE HAMMER; W, NIMM ERZ, O, N, N, KITZLE DRACHEN, NIMM DIAMANT; W; GIB DIAMANT; N, W, NIMM STAB, LEGE FEDER, BETRETE FLOSS; RUDERE W; RUDERE S; RUDERE S; VERLASSE FLOSS; LEGE STAB; LEGE LAMPE; S; O; S; S; S; S; S; O; S; S; O; O; NIMM KRUG, W; W; S; S; S; NIMM WASSER; N; N; REIN; NIMM BLUME; NIMM AMPULLE; MACHE FEUER; RAUS; N; N; N; O, REIN; O. **ENDE**



LOGISTIK

Von unserem Spiel LOGISTIK veröffentlichen wir hier die ersten 20 Passwörter - nur 20, damit das Spiel noch eine zeitlang seinen Reiz beibehält!

LEVELCODES

LEVEL 01 = MIKADO	LEVEL 02 = ACETON
LEVEL 03 = ALBINO	LEVEL 04 = BISTRO
LEVEL 05 = YANKEE	LEVEL 06 = REFLEX
LEVEL 07 = KOPEKE	LEVEL 08 = MEMNON
LEVEL 09 = PERFID	LEVEL 10 = BARIUM
LEVEL 11 = YERSIN	LEVEL 12 = NEUTRA
LEVEL 13 = KALACH	LEVEL 14 = RELIEF
LEVEL 15 = STEFAN	LEVEL 16 = XYLOSE
LEVEL 17 = ALASKA	LEVEL 18 = MAIKIE
LEVEL 19 = MENTON	LEVEL 20 = RUPTUR

- The Riddle II -

o, nimm muschel, o, o, o, grabe, oeffne muschel, w, n, n, trono, mw, o, o, lies buch, w, s, nimm geld, n, w, lander, o, n, n, untersuche bannen, nimm emulett, s, w, sowohl, o, renne o, warte, n, n, lies buch, w, w, frage mann, s, s, aegypten, n, n, n, o, o, schreie schosom dramur lagat serr, w, w, n, mw, no, so, hinein, schraie wagxil

Wichtig

Wenn Sie uns Programmlistings schicken, senden Sie das lauffähige Programm bitte auf einer Diskette. So können wir Ihr Programm direkt überprüfen und müssen nicht noch seitenlange Listings abtippen, denn dafür fehlt uns die Zeit. Außerdem sollten Sie eine schriftliche Beschreibung beilegen. Dies erleichtert uns die Arbeit und Sie finden wahrscheinlich Ihr Programm schon in der nächsten Ausgabe. Vielen Dank für Ihr Verständnis.

Der Fehlerteufel hat zugeschlagen

Bei der Textformatierung in der Einsteigerecke, hat das PC-Programm einigen Unsinn in den Listings verursacht. So ist im Turbo Basiclisting "Formatieren mit zwei Floppys" in den Zeilen 60 und 100 der PAUSE-Befehl mit einem Bindestrich getrennt worden. Dies ist natürlich falsch.

Im Turbo Basiclisting "Textgrafikdemo 11" haben sich ebenfalls Fehler eingeschlichen. In der Zeile 60 müssen zwischen den Anführungszeichen 5 Leerzeichen stehen und in der Zeile 150 müssen zwischen den Anführungszeichen 6 Leerzeichen stehen. Um solche Fehler in Zukunft auszuschließen und um eine bessere Übersicht zu behalten, werden wir wichtige Leerstellen und wenn mehr als eine vorkommt mit diesem Zeichen "*" füllen.

Peter Ellert

DIE EINSTEIGERECKE

Wie mir von Herrn Rätz mitgeteilt wurde, kommt unsere Einsteigerecke gut an. Es gibt sie also noch, "Die Tippwütigen". Man ruft förmlich nach kleinen Listings, die man eben mal schnell eingetippt hat. Da ich schon ein paar mal darauf angesprochen wurde, ob wir nicht einmal etwas für das Eingabemedium Maus bringen könnten, gerade jetzt wo die Ottec-Maus so starken Anklang findet, habe ich noch einmal in der Kiste gewühlt und bin auch fündig geworden.

In der Ausgabe des Alanmagazin Nr.8/1988 wurde schon einmal eine Routine veröffentlicht und ausführlich besprochen. Diese Routine möchte ich in einem Basiclisting vorstellen. Nach Stanen des Programms wird eine Maschinenroutine generiert.

Die Mausroutine, ein kleines Maschinenprogramm von A. Binner und H. Schönfeld, ermöglicht das Benutzen einer Maus (ST oder Q-Tec) am kleinen Atari. Die Maus wird am Port 2 des Atari angeschlossen so bleibt

Port 1 für den Joystick frei. Die Steuerung des Zeigers wird im VBI durchgeführt. Die belegten Speicherstellen:

Das Maussteuerprogramm (dez) 30720 bis 31026.

Player 0 (Mauszeiger) 31744 bis 31999

Frei für Player 1: 32000 bis 32255.

Frei für Player 2: 32256 bis 32511.

Frei für Player 3: 32512 bis 32767.

PMBASE 30720

X- Wert 1536

Y- Wert 1537

Das Programm wird mit dem Aufruf

A=USR(Startadresse,X-Position,Y-Position,Zeigerfarbe)

gestartet. Die X-Y-Werte geben beim Start die Position des Zeigers an. Nun können Sie den Mauszeiger solange bewegen bis Sie die linke Maustaste drücken. Nach betätigen der Taste stoppt das Programm und übergibt die Position des Zeigers in die Speicherstellen 1536 (X-Position) und 1537 (Y-Position). Diese können nun in Basic mit dem Peek-Befehl ausgelesen werden. Durch den Aufruf A=USR(Startadresse, Zeigerfarbe) wird der Zeiger an der angegebenen Stelle weiter geführt. Mit Poke 53248,0 können Sie den Zeiger vom Bildschirm verschwinden lassen.

Wenn Sie die Routine abgetippt haben, speichern Sie das Programm erst einmal auf Diskette bevor Sie es stanen. Sollten Sie sich in den DATA-Zeilen vertippt haben, meldet das Programm nach dem Start einen "DATENFEHLER". Überprüfen Sie anhand des Listings noch einmal Ihre angegebenen Werte.

Der Mäuse-Wächter Einsatzgebiet Der heimliche Schreibtech oder Computertrefts wo der schnelle Griff auf Unterlagen oder in die Diskettenbox nicht erwünscht ist, aber des öfteren schon vorkam. Hier kann Ihnen die Maus den Wächter ersetzen. Stellen Sie die Maus auf das zu bewachende Objekt und aktivieren das Programm.

Um hier ein positives Ergebnis zu erzielen, bedarf es keiner großartigen Mausroutine. Behalten wir den Anschluß der Maus am Port 2 bei und fragen in einer Schleife das Portregister ab. Befindet sich die Maus im Ruhezustand, findet keine Wertveränderung im Register statt. Sollte aber die Maus bewegt worden und der Portwert weicht vom Vergleichswert ab, wird in das Unterprogramm Alarm gesprungen. Daraufhin wird ein Soundschleife aufgerufen und wenn Sie die Lautstärke weit aufgedreht haben, wird sich der Computer mit einem fürchterlichem Sirenenknack bemerkbar machen, außerdem blinkt der Bildschirmtext. Der Mäuse-Wächter wird mit der SELECT-Teste aktiviert.

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

Der Bildschirm wird abgeschaltet, so daß man im ersten Moment nicht erkennen kann, ob der Computer aktiv ist. Um die Anlage wieder in den Ruhezustand zu versetzen drücken Sie die START-Taste, um sie zu deaktivieren die ESC-Taste. Eine aktive Anlage können Sie durch drücken der START-Taste und bewegen der Maus verlassen. Wie Sie sehen, kann man Maus und Computer vielseitig einsetzen, man muß nur die richtige Idee haben. Über Sinn und Unsinn des Programms läßt sich natürlich streiten. Trotzdem würde ich mich freuen, wenn Sie sich einmal mit ausgefallenen Programmen in unserer Einsteigerecke melden würden.

So nun wünsche ich Ihnen viel Spaß mit dem Mäuse-Wächter.

Peter Ellert.

Mäuse-Wächter

```

10 REM *****
20 REM *Programm:Mausew- Waechter*
30 REM *Sprache :Turbo-Basic XL**
40 REM *-----verbrochen von-----*
50 REM *-----Peter Ellert-----*
60 REM *****
70 REM
80 REM
90
100 MAUS=533:ESC=29:CONSOLE=53279
110 TASTE=754:SCREEN=553:AW=PEEK(SCREEN)
120 AUS=40:EILD=710:ROT=52:ZEICHEN=709
130
140 GO$ MENUE
150
160 PROC FRAGE-MAUS
170 WERT=PEEK(MAUS)
180 WHILE PEEK(MAUS)=WERT
190 POKE 77,40
200 WEND
210 ENDPROC
220
230 PROC ALARM
240 POKE SCREEN,AW
250 POKE EILD,NOT(POKE 702,92)
260 COLOR 150:TEXT 40,5,"ALARM"
270 WHILE PEEK(CONSOLE)<=5
280 FOR I=140 TO 30 STEP -93
290 SOUND 40,2,10,15
300 POKE ZEICHEN,I
310 SOUND 41,170-I,10,10
320 PAUSE 40
330 NEXT I
340 WEND
350 SOUND
360 ENDPROC
370
380 $ MENUE
390 DO
400 GRAPHICS 15
410 POKE EILD,NOT
420 POSITION 42,41
430 ? 46;"MAUSEW- WAECHTER"
440 REM obiger Text inverse
450 POSITION 42,6
460 ? 46;"alarm an >SELECT<"
470 POSITION 42,8
480 ? 46;"beenden">>>ESC<<<

```

```

470 WHILE PEEK(CONSOLE)<=5
480 IF PEEK(SCREEN)=ESC
490 GOS ENDE
500 KMDIF
510 WEND
520 GRAPHICS 40:POKE SCREEN,AUS
530 EXEC FRAGE-MAUS
540 EXEC ALARM
550 LOOP
560
570 $ ENDE
580 GRAPHICS 40
590 COLOR 260:TEXT 6,10,"ENDE"
600 REM obiger Text inverse
610 END

```

Maustreiber für Port 2

```

1 REM Maustreiber fuer Port2
2 REM AtariMagazin 5/62
3 REM *****
10 GOSUB 50
20 POSITION 5,10:7 "MAUSTREIBER INSTALLIERT"
30 X=0:20728,234)
40 END
50 REM Glnar-File laden
60 $=FREESTORE 120
70 FOR A=0 TO 31226:READ D:POKE A,D:IS=D:INTEXT A
80 IF A=21667 THEN ? "DATEN-FEHLER I"STOP
90 RETURN
100 DATA 184,201,1,240,10,104,104,141,0,6,
104,104,141,1,6,104,104
110 DATA 141,162,2,166,128,143,7,212,186,3,
141,29,208,168,232,162
120 DATA 120,166,7,32,62,228,166,62,141,
47,2,22,57,120,160,98,162
130 DATA 228,166,7,32,82,228,96,166,1,141,
20,2,173,0,211,141,47,121
140 DATA 41,16,141,43,121,173,47,121,41,22,
205,42,121,240,53,172,48
150 DATA 121,240,2,22,148,120,172,47,121,
41,64,141,44,121,172,47,121
160 DATA 41,128,205,44,121,240,42,173,46,
121,240,2,22,210,120,173
170 DATA 30,2,208,166,172,132,2,208,166,
169,0,141,48,121,141,46,121
180 DATA 66,173,47,121,41,48,141,43,121,
169,1,141,48,121,74,91,120
190 DATA 172,47,121,41,162,141,46,121,169,
1,141,46,121,76,117,120
200 DATA 169,0,141,48,121,173,47,121,41,
40,77,45,121,201,16,240,16
210 DATA 201,32,240,1,96,172,0,6,201,156,
240,2,228,0,6,66,172,8,6
220 DATA 240,2,286,0,6,66,166,0,141,46,
121,172,47,121,41,192,77,46
230 DATA 121,201,64,240,16,201,128,240,1,
96,172,1,6,201,161,240,2
240 DATA 238,1,6,66,172,1,6,240,3,206,1,6,
66,140,0,152,152,0,124,200
250 DATA 208,250,172,8,6,24,105,49,141,0,
208,172,1,6,162,0,189,24
260 DATA 121,153,23,124,208,222,224,6,
208,244,76,68,228,128,162,224
270 DATA 240,192,160,160,14,14,6,8,0,0,
0,0,0,0

```

Mausroutine in Turbo-Basic

92M Laden der Ressourcen	92M
10 A=38720;ZM Aufbaupfadname	10 A
20 OPEN #1,4,0,"E:\SMOUSE OBJ"	20 A
30 POP I:=A#9-6;A:=A#300	30 A
40 GET #1,A:POS# 1,A	40 A
50 NEXT I	50 A
60 CLOSE #1	60 A
85 ZFN	85 A
70 FEN AUFSPR:A=USR(A#rang,2-Pos#rev,	70 A
78 FEN T-Pos#io,P#(I#arbo)	78 A
90 FEN #409	90 A
95 FEN A=USR(A#leg,A#Pile#ch#)	95 A
98 FEN Playersch#io legt ab 38720	98 A
99 FEN	99 A
900 ZFN Sc#io#progname	900 A
100 ZFN#io#io 15-15:COLOS [X:=Y:=0	100 A
11 A=USR(A#X,X,Y,Z#PLOT X,Y	11 A
12 A=ZFN(1538:Y,Y#F#(1537)	12 A
130 DRAWO Z,Y	130 A
140 A=USR(A#Z,338)	140 A
150 GOTO 120	150 A

ERDBEBEN

Dieses Programm erzeugt durch Verschieben der ersten drei Display-List-Zellen ein eindrucksvolles Erdbeben auf einem Bildschirm in Graphics 2. Dabei wackelt und blitzt es mit aller Heftigkeit, gut z.B. bei einem Spiel zu verwenden, wenn der Spieler verloren hat.

```

0 REM SAVE "D:ERDSEBEN.BAS"
10 REM *****
15 REM * Erdbeben-Demoprogramm *V.1 *
20 REM *****
25 REM *Erzeugt Bildschirm-Erdbeben *
30 REM *****
35 REM *von WASEO *
40 REM * c/o Thorsten Helbing *
45 REM * Kopfenhellerstrasse 5 *
50 REM * 3425 Walkenried/Harz *
55 REM *****
60 REM *programmiert in Atari-Basic *
65 REM *****
70 GRAPHICS 2+16:POSITION 0,6
80 ? !6;">>>>" ERDSEBEN <<<<"
90 DL=PEEK(560)+PEEK(561)*256
100 SOUND 0,255,0,10
110 SOUND 1,254,0,10
120 SOUND 2,253,0,10
130 SOUND 3,252,0,10
140 FOR A=0 TO 112 STEP 8
150 FOR B=0 TO 2
160 POKE DL+B,A
170 NEXT B
180 POKE 708,INT(RND(0)*255)
190 NEXT A
200 FOR A=112 TO 0 STEP -8
210 FOR B=0 TO 2
220 POKE DL+B,A
230 NEXT B
240 POKE 708,INT(RND(0)*255)
250 NEXT A
260 GOTO 140

```

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik

"Tips & Tricks"

erst richtig interessant!!

**Alla Atarianer sind deshalb aufge-
rufen an ihrer Rubrik "Tips & Tricks"
aktiv teilzunehmen.**

Die Einsteiger kommen in den meisten Zeitschriften immer zu kurz. Das möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einsteigerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atan magazins zu beteiligen.

Wird ihr Tip im ATARI magazin
verwendet, erhalten Sie von uns
einen Einkaufsgutschein in
Höhe von DM 20.-

Kennwort Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten



Wir freuen uns auf ihre Post

Erweitertes Textfenster

Wer Grafikadventures programmiert hat sich sicherlich schon einmal darüber geärgert, daß man in Graphics 15 nur vier Textzeilen zur Verfügung hat. Für aufwendige Informationen ist das meist zu wenig. Abhilfe schafft meine kleine Display-Liste-Routine in Turbo-Basic.

Nach dem Starten des Programmes hat man den gewöhnlichen GR.15-Bildschirm mit 160 Grafikzellen und einem erweiterten Textfenster mit 8 Textzeilen. Erreicht wird diese Ausbeute durch einen Verschieben des Grafikbildschirms.

Ein weiterer Vorteil der Display-Liste: Man kann zwischen der Grafik-Darstellung und einer reinen Textdarstellung umschalten. Dies geschieht über die Speicherstelle 560:

DPOKE 560,DL schaltet die Grafik aus,

DPOKE 560,MEM schaltet die Grafik ein.

Der Grafikspeicher beginnt ab der Adresse 41296.

Wie Ihr sehen könnt, habe ich das Listing mit Prüfsummen versehen. Diese sind kompatibel zum Prüfsummen vom alten ATARI-Magazin.

Florian Baumann

```
<JN> 10 REM ACHT TESTZEILEN IN GR.15
<FX> 20 REM (c) 1992 Florian Baumann 6 CDI
<BU> 100 POKE 106,192:GRAPHICS 15
<JC> 110 DL=DPOKE(560):MEM=1536
<MX> 120 MOVE DL,1536,173
<FU> 130 DPOKE 1710,1536
<HA> 160 POKE 106,160:GRAPHICS 80:DL=DPOKE(
560)
<DB> 165 POKE 1666,66:DPOKE 1689,DPOKE(66)+
16*40
<IS> 170 FOR I=1691 TO 1697:POKE I,82:NEXT
I
<JT> 175 POKE 1698,65:DPOKE 1699,1536
<GO> 180 DPOKE 560,MEM
```

Tips und Tricks

Und wieder haben uns einige User nützliche Tips & Tricks für ihre Mit-User zugeschickt. So schreibt Herr Gerhard Straub: "... Auf Seite 6 haben Sie ein Listing zum Formatieren mit zwei Laufwerken abgedruckt. Ich habe es natürlich sofort abgetippt und stellte beim Probelauf fest, daß es die Disketten nur im SINGLE-DENSITY-FORMAT formatiert. Der Grund dafür ist der XIO-Befehl in Zeile 150. Ich habe nun eine kleine Ergänzung geschrieben, die man mit LIST abspeichern und mit ENTER zum eigentlichen Programm dazuladen muß. Darüber hinaus muß man noch 3 Zeilen ändern:

Zeile 150 XIO 253, #L,0,0,F\$ In XIO D, #L,0,0,F\$ und die
Zeilen 200 und 260 GOTO 20 in GOTO 11,

Das Programm lautet:

```
11 PUT 125
12 POSITION 14,9 ?"FORMATIEREN"
13 POSITION 11,11?"SINGLE ODER MEDIUM"
14 DO
15 IF PEEK(764)=62 THEN D=253 EXIT
16 IF PEEK(764)=37 THEN D=254:EXIT
17 LOOP
```

Nun ist es möglich, durch drücken der Tasten S oder M, unabhängig von der Laufwerksnummer, in SINGLE oder MEDIUM-DENSITY zu formatieren, ..."

RAM-DISK

Gerd Glas schreibt zum Thema RAM-Disk: "Hallo Atari-ner! Vor einiger Zeit hatte ich große Probleme mir eine brauchbare RAM-Disk auf einen Atari 800XL ohne RAM-Erweiterung zu installieren, ich kann mir denken, daß es manch anderen schon genauso ergangen ist. Darum möchte ich unter der Rubrik 'Tips & Tricks für Anfänger' mein 'Rezept' zur Veröffentlichung anbieten.

XL-RAM-Disk für nicht erweiterte 800XL/XE

Jeder der schon mit einer RAM-Disk gearbeitet hat, möchte sie nicht mehr missen. Was aber tun, wenn der Rechner nicht erweitert ist und das nötige Kleingeld im Moment dazu fehlt?

Die Besitzer von TURBO-DOS 2.0 bzw. 2.1 sind gut dran. Auf ihrer Masterdiskette befindet sich ein File SETXLRD.COM. Es installiert eine 103-Sektoren große Ramdisk (D8), die sich des neben dem Betriebssystem liegenden Arbeitsspeicher bedient. Er wird vom ROM-BASIC aus nicht benutzt. In dieser kleinen Ramdisk kann das DUP.SYS, die MEM.SAV untergebracht werden und es bleiben noch 11 Sektoren frei.

Benutzen allerdings andere Programme auch diesen Speicherbereich kann es zu Schwierigkeiten kommen. Entweder nur das Programm oder die Ramdisk kann über den Speicherplatz verfügen. Da sollte man im speziellen Fall ein wenig probieren, um das herauszubekommen.

Eine Arbeitsdiskette mit dem TURBO-DOS 2.1 habe ich mir folgendermaßen erstellt:

1. Das File SETXLRD.COM aus der DOS Ebene laden
SETX <SHIFT>+<RETURN> (laden und starten von
SETXLRD.COM)

XL-Ramdisk set. (Bildschirmaufschnitt)

2. Eine Arbeitsdiskette formatieren (Format ist egal)

FME <RETURN>

Sure ? <Y>

3. DOS.SYS und DUP.SYS auf die Arbeitsdiskette schreiben

INI <RETURN>

4. Das File AUTORUN.SYS von der Masterdiskette auf die Arbeitsdiskette kopieren

COP AU- <RETURN>

Insert destination & hit key ! <RETURN>

AUTORUN.SYS (AUTOCOPY) sorgt später beim Booten der Arbeitsdiskette für die Initialisierung der Ramdisk, kopiert wie in SETUP.BAT festgelegt das DUP in die Ramdisk und legt dort eine MEM.SAV an.

5. BATEDIT.COM von der Masterdiskette laden und damit SETUP.BAT erstellen.

BA <SHIFT>+<RETURN> (laden und starten von BATEDIT.COM)

<RETURN> (Editor bestätigen)

<RETURN> (Setup-Batchfile bestätigen)

<CONTROL>+<X> (XL-Ramdisk soll installiert werden)

<CONTROL>+<D> (DUP soll in die Ramdisk geladen werden)

<RETURN>

<CONTROL>+<M> (MEM.SAV soll in der Ramdisk angelegt werden)

<CONTROL>+<ESC> (zum Anfangsmenü gehen)

<S> (seven anwählen)

Zieldiskette einlegen!

<RETURN> (seven mit voreingestellten Namen SETUP.BAT)

<Q> (ins DUP zurück)

<START> Kontrolle der DIR des D1: ob das File SETUP.BAT gesetzt wurde

Fertig - nun kann die Diskette gebootet werden! (Das kurze Flackern des Bildschirms beim Booten, beim Umschalten ins BASIC und zurück ins DOS hat keinerlei nachteilige Bedeutung bei der Arbeit mit der Ramdisk.) Das mag zunächst aufwendig erscheinen. Wenn man aber nach dem Booten der Arbeitsdiskette beliebig in seiner Arbeit zwischen dem DOS und dem BASIC wechseln kann (BON nicht vergessen), das BASIC-

Programm erhalten bleibt, praktisch keine Save- und Ladezeiten beim Benutzen der MEM.SAV entstehen, das DUP immer im Speicher steht und das ganze obendrein noch RESET-geschützt ist, wird man sicher zufrieden sein. Übrigens, das einmal auf die XL-Ramdisk eingestellte DOS pflanzt sich mit INI fort, sodaß der Punkt 1. bei weiterer Anfertigung von Arbeitsdisketten entfällt."

LAUFSCHRIFT

Markus Röner hat ein kleines Listing geschrieben, mit dem man ohne großen Aufwand eine Laufschrift erzeugen kann. Er schreibt: "... Die eigentliche Verschieberoutine liegt in den Zeilen 23-28, die man getrost zu einer zusammenfassen kann, demnach wird diese zur kürzesten Laufschriftoutine. Allerdings darf man natürlich keinen Supercomfort erwarten, die Verschiebung erfolgt zum einen Buchstabenweise und nicht Pixelweise und zum anderen darf der Text, der gescrollt werden soll, nicht länger als eine Bildschirmzeile sein, aber bessere Versionen werden bei Gelegenheit folgen.

Doch was macht das Programm?

In Q wird die Adresse des Beginns des Bildschirms geschrieben. Q ist zudem in diesem Fall die Adresse, bei der unser Laufschrifttext beginnt. Addiert man je 40 hinzu, kann man die Scroll-Line festlegen: Q+400 z.B. wäre die 10. Bildschirmzeile. In die festgelegte Zeile schreiben wir nun unseren Wunschttext. Und dann wird noch anderes gemacht, als in der Variablen W das Zeichen, das ganz vorne steht gemerkt. Der Rest der Zeile wird dann um je ein Zeichen nach links verschoben und der Inhalt von W ganz hinten in die Zeile eingesetzt. Ist doch gar nicht so schwer, oder?

Ich hoffe, daß ich Euch ein wenig weiterhelfen konnte, in diesem Sinne wünsche ich Euch ein frohes Schaffen."

Laufschrift

```
10 REM *****
11 REM * Laufschrift in Turbo-Basic
12 REM * von Markus Röner
13 REM *****
14 REM
15 ? "Q=POKE(88)
16 POSITION 8,8: "Laufschrift-Demo. Einfach, aber gut..."
17 POKE 752,83:POKE 710,88
18 POSITION 2,5:2 "Programm (p) 1982 von Markus Röner"
19 POSITION 2,7:2 "Exklusiv fuer das ATARImagazin Nr. 3"
20 FOR I=0 TO 48
21   POKE Q+1,POKE(Q+1)
22 NEXT I
23 S=POKE(Q)
24 FOR J=1 TO 38
25   POKE Q+2+J,POKE(Q+1)
26 NEXT J
27 POKE Q+38,W
28 GOTO 23
```

Grafiken laden unter Turbo Basic XL

Herr Volker Matzat hat uns ein kleines Listing für die Einsteigerecke zugesandt. Dieses Programm, geschrieben in Turbo Basic, ermöglicht das Laden und Speichern von Bildern im 62-Sektorenformat, die unter Grafikstufe 15 erstellt worden sind.

Unter anderem werden die Farbwerte mit berücksichtigt. In der Zeile 320 setzen Sie anstatt TEST.PIC, den Namen Ihres zu ladenden Bildes ein. In Zeile 490 den neuen Namen, unter dem Sie speichern möchten. Nach Aufruf der Grafikstufe 15+16 (31) wird das Bild direkt in den Bildschirmspeicher geladen und auf dem Monitor dargestellt.

Im Anschluß wird der Bildschirmspeicher in einen String (RAMS) geschoben. So besteht die Möglichkeit mit den verschiedenen Grafikstufen 0 und 31 zu arbeiten, ohne das die Bildinformationen durch die Speicherverschiebungen verloren gehen.

Die Grafikdaten im String können nun wieder unter Grafik 31 dargestellt oder direkt aus dem String, ohne Berücksichtigung der Grafikstufe, gespeichert werden.

Vielleicht bringt Sie dieses Listing auf eigene Ideen und Sie bauen es weiter aus.

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik

"Tips & Tricks"

erst richtig interessant!!!

Alle Ateiner sind deshalb aufgerufen an Ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

Die Einsteiger kommen in den meisten Zeitschriften immer zu kurz. Dies möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einsteigerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

Kennwort

Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Grafik laden mit Farbwerten

```

1 REM von:
2 REM Volker Matzat
3 REM Wischofokoppel 8
4 REM 2420 Suesel/Rosel
5 REM
6 REM
7 REM
8 REM
9 REM
10 REM Grafik laden mit Farbwerten
11 REM in Turbo Basic XL
12 REM
13 REM
14 REM DIM RAMS(7680),COL(4)
15 REM
16 REM Titel-Bildschirm
17 REM
18 REM
19 REM
20 REM GRAPHICS 0:POKE 752,0
21 REM POSITION 8,8: "(1)"Grafik laden"
22 REM POSITION 8,8: "(2)"Grafik speichern"
23 REM POSITION 8,16: "(3)"Grafik selgen"
24 REM
25 REM POKE 784,233:GET KEY
26 REM UNTIL KEY=48 AND KEY<32
27 REM ON KEY-48 EXEC 91C-LOAD,91C-SAVE,91C-SHOW
28 REM
29 REM Grafik laden
30 REM
31 REM PROC PIC-LOAD
32 REM GRAPHICS 31
33 REM OPEN #1,4,0,"D:TEST.PIC"
34 REM GET #1,DPEEK(88),7680
35 REM GET #1,C1:GET #1,C2
36 REM GET #1,C3:GET #1,C4
37 REM POKE 712,C1:POKE 708,C2
38 REM POKE 709,C3:POKE 710,C4
39 REM COL(0)=C2:COL(1)=C3:COL(2)=C4:COL(3)=C1
40 REM MOVE DPEEK(88),ADR(RAMS),7680
41 REM CLOSE #1
42 REM GET KEY:GO# MENU
43 REM ENDPROC
44 REM
45 REM Grafik speichern
46 REM
47 REM PROC PIC-SAVE
48 REM EXEC SCREEN15
49 REM MOVE ADR(RAMS),DPEEK(88),7680
50 REM OPEN #1,4,0,"D:TEST.91C"
51 REM $PUT #1,ADR(RAMS),7680
52 REM PUT #1,C1:PUT #1,C2
53 REM PUT #1,C3:PUT #1,C4
54 REM CLOSE #1
55 REM GO# MENU
56 REM ENDPROC
57 REM
58 REM Grafik selgen
59 REM
60 REM PROC 91C-SHOW
61 REM EXEC SCREEN15
62 REM MOVE ADR(RAMS),DPEEK(88),7680
63 REM GET KEY:GO# MENU
64 REM ENDPROC
65 REM
66 REM
67 REM
68 REM
69 REM
70 REM
71 REM
72 REM
73 REM
74 REM
75 REM
76 REM
77 REM
78 REM
79 REM
80 REM
81 REM
82 REM
83 REM
84 REM
85 REM
86 REM
87 REM
88 REM
89 REM
90 REM
91 REM
92 REM
93 REM
94 REM
95 REM
96 REM
97 REM
98 REM
99 REM
100 REM
101 REM
102 REM
103 REM
104 REM
105 REM
106 REM
107 REM
108 REM
109 REM
110 REM
111 REM
112 REM
113 REM
114 REM
115 REM
116 REM
117 REM
118 REM
119 REM
120 REM
121 REM
122 REM
123 REM
124 REM
125 REM
126 REM
127 REM
128 REM
129 REM
130 REM
131 REM
132 REM
133 REM
134 REM
135 REM
136 REM
137 REM
138 REM
139 REM
140 REM
141 REM
142 REM
143 REM
144 REM
145 REM
146 REM
147 REM
148 REM
149 REM
150 REM
151 REM
152 REM
153 REM
154 REM
155 REM
156 REM
157 REM
158 REM
159 REM
160 REM
161 REM
162 REM
163 REM
164 REM
165 REM
166 REM
167 REM
168 REM
169 REM
170 REM
171 REM
172 REM
173 REM
174 REM
175 REM
176 REM
177 REM
178 REM
179 REM
180 REM
181 REM
182 REM
183 REM
184 REM
185 REM
186 REM
187 REM
188 REM
189 REM
190 REM
191 REM
192 REM
193 REM
194 REM
195 REM
196 REM
197 REM
198 REM
199 REM
200 REM
201 REM
202 REM
203 REM
204 REM
205 REM
206 REM
207 REM
208 REM
209 REM
210 REM
211 REM
212 REM
213 REM
214 REM
215 REM
216 REM
217 REM
218 REM
219 REM
220 REM
221 REM
222 REM
223 REM
224 REM
225 REM
226 REM
227 REM
228 REM
229 REM
230 REM
231 REM
232 REM
233 REM
234 REM
235 REM
236 REM
237 REM
238 REM
239 REM
240 REM
241 REM
242 REM
243 REM
244 REM
245 REM
246 REM
247 REM
248 REM
249 REM
250 REM
251 REM
252 REM
253 REM
254 REM
255 REM
256 REM
257 REM
258 REM
259 REM
260 REM
261 REM
262 REM
263 REM
264 REM
265 REM
266 REM
267 REM
268 REM
269 REM
270 REM
271 REM
272 REM
273 REM
274 REM
275 REM
276 REM
277 REM
278 REM
279 REM
280 REM
281 REM
282 REM
283 REM
284 REM
285 REM
286 REM
287 REM
288 REM
289 REM
290 REM
291 REM
292 REM
293 REM
294 REM
295 REM
296 REM
297 REM
298 REM
299 REM
300 REM
301 REM
302 REM
303 REM
304 REM
305 REM
306 REM
307 REM
308 REM
309 REM
310 REM
311 REM
312 REM
313 REM
314 REM
315 REM
316 REM
317 REM
318 REM
319 REM
320 REM
321 REM
322 REM
323 REM
324 REM
325 REM
326 REM
327 REM
328 REM
329 REM
330 REM
331 REM
332 REM
333 REM
334 REM
335 REM
336 REM
337 REM
338 REM
339 REM
340 REM
341 REM
342 REM
343 REM
344 REM
345 REM
346 REM
347 REM
348 REM
349 REM
350 REM
351 REM
352 REM
353 REM
354 REM
355 REM
356 REM
357 REM
358 REM
359 REM
360 REM
361 REM
362 REM
363 REM
364 REM
365 REM
366 REM
367 REM
368 REM
369 REM
370 REM
371 REM
372 REM
373 REM
374 REM
375 REM
376 REM
377 REM
378 REM
379 REM
380 REM
381 REM
382 REM
383 REM
384 REM
385 REM
386 REM
387 REM
388 REM
389 REM
390 REM
391 REM
392 REM
393 REM
394 REM
395 REM
396 REM
397 REM
398 REM
399 REM
400 REM
401 REM
402 REM
403 REM
404 REM
405 REM
406 REM
407 REM
408 REM
409 REM
410 REM
411 REM
412 REM
413 REM
414 REM
415 REM
416 REM
417 REM
418 REM
419 REM
420 REM
421 REM
422 REM
423 REM
424 REM
425 REM
426 REM
427 REM
428 REM
429 REM
430 REM
431 REM
432 REM
433 REM
434 REM
435 REM
436 REM
437 REM
438 REM
439 REM
440 REM
441 REM
442 REM
443 REM
444 REM
445 REM
446 REM
447 REM
448 REM
449 REM
450 REM
451 REM
452 REM
453 REM
454 REM
455 REM
456 REM
457 REM
458 REM
459 REM
460 REM
461 REM
462 REM
463 REM
464 REM
465 REM
466 REM
467 REM
468 REM
469 REM
470 REM
471 REM
472 REM
473 REM
474 REM
475 REM
476 REM
477 REM
478 REM
479 REM
480 REM
481 REM
482 REM
483 REM
484 REM
485 REM
486 REM
487 REM
488 REM
489 REM
490 REM
491 REM
492 REM
493 REM
494 REM
495 REM
496 REM
497 REM
498 REM
499 REM
500 REM
501 REM
502 REM
503 REM
504 REM
505 REM
506 REM
507 REM
508 REM
509 REM
510 REM
511 REM
512 REM
513 REM
514 REM
515 REM
516 REM
517 REM
518 REM
519 REM
520 REM
521 REM
522 REM
523 REM
524 REM
525 REM
526 REM
527 REM
528 REM
529 REM
530 REM
531 REM
532 REM
533 REM
534 REM
535 REM
536 REM
537 REM
538 REM
539 REM
540 REM
541 REM
542 REM
543 REM
544 REM
545 REM
546 REM
547 REM
548 REM
549 REM
550 REM
551 REM
552 REM
553 REM
554 REM
555 REM
556 REM
557 REM
558 REM
559 REM
560 REM
561 REM
562 REM
563 REM
564 REM
565 REM
566 REM
567 REM
568 REM
569 REM
570 REM
571 REM
572 REM
573 REM
574 REM
575 REM
576 REM
577 REM
578 REM
579 REM
580 REM
581 REM
582 REM
583 REM
584 REM
585 REM
586 REM
587 REM
588 REM
589 REM
590 REM
591 REM
592 REM
593 REM
594 REM
595 REM
596 REM
597 REM
598 REM
599 REM
600 REM
601 REM
602 REM
603 REM
604 REM
605 REM
606 REM
607 REM
608 REM
609 REM
610 REM
611 REM
612 REM
613 REM
614 REM
615 REM
616 REM
617 REM
618 REM
619 REM
620 REM
621 REM
622 REM
623 REM
624 REM
625 REM
626 REM
627 REM
628 REM
629 REM
630 REM
631 REM
632 REM
633 REM
634 REM
635 REM
636 REM
637 REM
638 REM
639 REM
640 REM
641 REM
642 REM
643 REM
644 REM
645 REM
646 REM
647 REM
648 REM
649 REM
650 REM
651 REM
652 REM
653 REM
654 REM
655 REM
656 REM
657 REM
658 REM
659 REM
660 REM
661 REM
662 REM
663 REM
664 REM
665 REM
666 REM
667 REM
668 REM
669 REM
670 REM
671 REM
672 REM
673 REM
674 REM
675 REM
676 REM
677 REM
678 REM
679 REM
680 REM
681 REM
682 REM
683 REM
684 REM
685 REM
686 REM
687 REM
688 REM
689 REM
690 REM
691 REM
692 REM
693 REM
694 REM
695 REM
696 REM
697 REM
698 REM
699 REM
700 REM
701 REM
702 REM
703 REM
704 REM
705 REM
706 REM
707 REM
708 REM
709 REM
710 REM
711 REM
712 REM
713 REM
714 REM
715 REM
716 REM
717 REM
718 REM
719 REM
720 REM
721 REM
722 REM
723 REM
724 REM
725 REM
726 REM
727 REM
728 REM
729 REM
730 REM
731 REM
732 REM
733 REM
734 REM
735 REM
736 REM
737 REM
738 REM
739 REM
740 REM
741 REM
742 REM
743 REM
744 REM
745 REM
746 REM
747 REM
748 REM
749 REM
750 REM
751 REM
752 REM
753 REM
754 REM
755 REM
756 REM
757 REM
758 REM
759 REM
760 REM
761 REM
762 REM
763 REM
764 REM
765 REM
766 REM
767 REM
768 REM
769 REM
770 REM
771 REM
772 REM
773 REM
774 REM
775 REM
776 REM
777 REM
778 REM
779 REM
780 REM
781 REM
782 REM
783 REM
784 REM
785 REM
786 REM
787 REM
788 REM
789 REM
790 REM
791 REM
792 REM
793 REM
794 REM
795 REM
796 REM
797 REM
798 REM
799 REM
800 REM
801 REM
802 REM
803 REM
804 REM
805 REM
806 REM
807 REM
808 REM
809 REM
810 REM
811 REM
812 REM
813 REM
814 REM
815 REM
816 REM
817 REM
818 REM
819 REM
820 REM
821 REM
822 REM
823 REM
824 REM
825 REM
826 REM
827 REM
828 REM
829 REM
830 REM
831 REM
832 REM
833 REM
834 REM
835 REM
836 REM
837 REM
838 REM
839 REM
840 REM
841 REM
842 REM
843 REM
844 REM
845 REM
846 REM
847 REM
848 REM
849 REM
850 REM
851 REM
852 REM
853 REM
854 REM
855 REM
856 REM
857 REM
858 REM
859 REM
860 REM
861 REM
862 REM
863 REM
864 REM
865 REM
866 REM
867 REM
868 REM
869 REM
870 REM
871 REM
872 REM
873 REM
874 REM
875 REM
876 REM
877 REM
878 REM
879 REM
880 REM
881 REM
882 REM
883 REM
884 REM
885 REM
886 REM
887 REM
888 REM
889 REM
890 REM
891 REM
892 REM
893 REM
894 REM
895 REM
896 REM
897 REM
898 REM
899 REM
900 REM
901 REM
902 REM
903 REM
904 REM
905 REM
906 REM
907 REM
908 REM
909 REM
910 REM
911 REM
912 REM
913 REM
914 REM
915 REM
916 REM
917 REM
918 REM
919 REM
920 REM
921 REM
922 REM
923 REM
924 REM
925 REM
926 REM
927 REM
928 REM
929 REM
930 REM
931 REM
932 REM
933 REM
934 REM
935 REM
936 REM
937 REM
938 REM
939 REM
940 REM
941 REM
942 REM
943 REM
944 REM
945 REM
946 REM
947 REM
948 REM
949 REM
950 REM
951 REM
952 REM
953 REM
954 REM
955 REM
956 REM
957 REM
958 REM
959 REM
960 REM
961 REM
962 REM
963 REM
964 REM
965 REM
966 REM
967 REM
968 REM
969 REM
970 REM
971 REM
972 REM
973 REM
974 REM
975 REM
976 REM
977 REM
978 REM
979 REM
980 REM
981 REM
982 REM
983 REM
984 REM
985 REM
986 REM
987 REM
988 REM
989 REM
990 REM
991 REM
992 REM
993 REM
994 REM
995 REM
996 REM
997 REM
998 REM
999 REM
1000 REM

```

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

LESERFRAGEN

Inzwischen haben mich wieder einige Leserfragen erreicht. Hier die Antworten:

RAM-Disk

Merio Trams aus O-Lichtenwalde fragt, ob wir an selbstgeschriebenen Turbo-Basic-Programmen interessiert sind. Klar doch! Gute Software wird immer gesucht, und ganz besonders Spiele haben sehr gute Chancen, veröffentlicht zu werden (es sei denn, sie wurden bereits an anderer Stelle veröffentlicht oder sind schon mal vorgekommen). Weiterhin schreibt er, daß seine bei uns gekaufte RAM-Disk, die er von Fachleuten einbauen ließ, nicht funktioniert, weil sich die Daten verändern und vermutet, daß die RAM-Bausteine defekt sind. Mein Rat: Laß die Fachleute die RAM-Disk untersuchen, vielleicht ist denen beim Einbau ein Fehler unterlaufen.

QUICK-Handbuch

Jane Horche aus Kaufbeuren erkundigt sich, ob es ein Handbuch für die Programmiersprache QUICK gibt, das alle Befehle incl. der Libraries erklärt. Natürlich gibt es so ein Handbuch! Es wird normalerweise zusammen mit den dazugehörigen QUICK-Disketten ausgeliefert. Darin werden auch die Libraries erklärt. Mein Rat: Frag' beim Händler nach, von dem Du QUICK bezogen hast, ob er Dir das fehlende Handbuch zusenden kann. Dann fragt

er noch, ob es eine Möglichkeit gibt, das Flackern bei der Darstellung von 256 Farben zu vermeiden. Leider läßt sich dieses Flackern nicht ganz verhindern. Wir haben jedoch eine Routine auf unserer Utilities-Diskette Nr. 1, bei der es kaum noch flackert.

PPP: Quick-Handbuch siehe auch Seite 37.

Adresse von ATARI

Horst Richter aus Leipzig schreibt, er hätte kein dt. Handbuch für den 800 XE. Mein Vorschlag: Am Besten bei ATARI anfordern. Die Adresse ATARI Computer GmbH, Postfach 1213, W-6096 Raunheim. Dann möchte er noch wissen, ob die Software für den ST auch auf dem XE lauffähig ist. Das ist nicht der Fall! Da der XE und der ST zwei ganz unterschiedliche Computertypen sind und völlig verschiedene Speichergrößen und Betriebssysteme haben, ist das nicht möglich.

Als letztes fragt er, wie man Maschinenprogramme auf den PD-Disketten startet. Im Normalfall geht das so: DOS ohne Basic booten (OPTION gedrückt halten!), im DOS Funkt. L. auswählen, Dateinamen eingeben und Return drücken. Maschinenprogramme enden meistens mit den Endem COM, EXE, BIN oder OBJ. Alles andere sind normalerweise Text- oder Datenfiles, die man nur aus den zugehörigen Programmen aufrufen kann.

Rückporto

Ich möchte Euch nochmal bitten, an das Rückporto zu denken oder einen frankierten Rückumschlag beizulegen, da die Portokosten doch sehr belasten bzw. durch den Rückumschlag viel Arbeit erspart wird und die Antwort deshalb schneller erfolgen kann.

Bis demnächst und Good Bye!

Thorsten Heibing



BRIEFE

Man könnte meinen, ihr wollt uns mit Briefen erschlagen! Weiter so!!!

Die unendliche Geschichte der Post

Alex aus Troisdorf hat sich endlich aufgerafft und uns einen Brief geschrieben: Hallo PPP! Nun schreib ich auch endlich mal einen Leserbrief an Euch. Das "neue" ATARImagazin finde ich SUPER! Aber wie wäre es mal mit "Wird Dein Tip im..." ersetzt "Wird Ihr Tip im..."? Eine persönlichere Ansprache im ATARImagazin würde der Zeitschrift noch das gewisse Etwas geben, oder seid ihr der anderer Meinung? Zum Thema "Disketten im Müll" habe ich auch noch was zu vorzubringen. Die letzte (äh neuste) Ausgabe der Diskette kam ziemlich zerknittert bei mir an, sie ließ sich aber Gott sei Dank mit etwas Geduld in die Floppy "reinstopfen" und sogar laden. Anstatt der Aufschrift "Nicht Knicken", die jeder blinde (90%) Postbote übersieht, wäre ein stabiler Umschlag (z.B. mit Stahlstreben) angebracht.

XF-DOS

Nun habe ich noch eine Frage: Wißt ihr etwas über "XF-DOS"? Kann man damit vielleicht die XF-Floppy voll ausnützen? Und wo kann man es bekommen?

PPP: Es gibt eine PD-Diskette mit vielen Utilities für die XF-551, die die Arbeit mit diesem Laufwerk doch sehr erleichtert. Bei Interesse können wir Ihnen diese Diskette zum Preis von DM 7,- anbieten. Bestellen Sie mit der

Aufruf an alle Leser

Diese Seite soll der Kommunikation zwischen den XU/XE-Usern dienen.

Schreiben Sie uns einfach was Ihnen auf dem Herzen liegt.

Sollten Sie zu den hier abgedruckten Fragen eine Antwort wissen, schreiben Sie einfach diesen Usern. Sie werden für Ihre Antwort dankbar sein.

Kommunikationsecke - Leserecke

Best-Nr. PD 170 XF-551 Utility-Diskette DM 9,-. Was die Stahlstreben anbelangt, warten wir darauf, daß es in Zukunft vielleicht stabile Disketten mit Stahlstreben gibt

Sound mit XL/ST

Andreas Mörbt, Rosenstr. 1, 7799 Hattenweiler hat einen Brief von uns in seinem Briefkasten gefunden. Er schreibt, daß er den Atari von seinem Vater übernommen hat und sich viel damit beschäftigt. Nachdem er lange vergeblich nach einer Zeitschrift für den kleinen Atari gesucht hat, kam ihm dieses Schreiben gerade recht, und freut er freut sich darüber, daß es das Atari Magazin wieder gibt. Nun hat er aber noch ein Anliegen: ... In meinem Umkreis (Sigmeringen/Konstanz/Friedrichshafen) finde ich keinen Atari Händler, ich möchte nämlich soundmäßig mehr auf dem Atari machen und habe bisher nur über Musikgeschäfte erfahren, daß ich für professionelle Zwecke nur mit dem 1040 ST weiter komme. Die Frage lautet, kann ich meinen Rhythmen F+ Drucker und/oder die beiden Diskettenstationen 1050 beim neuen 1040 verwenden, oder muß ich alles neu kaufen? Vielleicht seid ihr in der Lage mit darüber Auskunft zu geben. Ferner würde mich noch interessieren, ob ich einen Teil der schon vorhandenen Software beim 1040 verwenden kann, oder ob die Chancen dafür auch schlecht sind, ich würde mich also riesig freuen, wenn ich Antwort von Euch erhalte... Evtl. könnt ihr mir einen Händler in meiner Nähe nennen, der sich mit Atari-Computern auskennt...

Eigenwerbung?

Gerhard Straub hat nicht nur einen Beitrag zu Tips & Tricks geschickt, er hat auch Kritik vorzubringen: Nun möchte ich noch einiges zum MAGAZIN im allgemeinen loswerden. Ich finde es sehr gut, daß es wieder eine Zeitschrift für den ATARI XL/XE gibt. Was mich aber stört, ist die viele Eigenwerbung. Ich muß natürlich

auch zugeben, daß ich nichts über Auflagenstärke des Magazines und daher über die Finanzierung weiß. Ich hoffe nur, daß das Magazin sich nicht zum PPP-Katalog entwickelt.

PPP: Es gibt eine Redewendung die lautet: Wer nicht wirbt, der stirbt!

Etikettenprogramm gesucht

Herr Diether Glasa, Seb-Bach-Str. 18, O-4522 Coswig/Anh., der uns die Lösung zum "Stein der Weisen" schickte, hat noch eine Frage... Ich habe meine Ausrüstung zum Teil in den alten Bundesländern gebraucht gekauft. Dazu gehören: 1 Atari 800XL, 1 Atari 800XE Video Game System, 1 Floppy 1050 mit Happy-Erweiterung, 1 Atari 1010 Kassettengerät, 1 Farbfernseher als Monitor und ein Drucker Star NL 10. Außerdem ca. 500 Disketten mit Spiel- und Anwendersoftware. Bei diesen Disketten sind viele dabei, die mehrere Spiele auf einer Seite haben, die durch ein NDOS oder Warp-Speed-DOS selbstständig durch Eingabe eines Buchstabens sind. Für diese Disketten hätte ich mir nun gerne Aufkleber mit diesen Menüs ausgedruckt, habe aber noch kein Druckprogramm gefunden, das so etwas macht, da die Disketten ja dazu gebootet werden müssen. Gibt es dafür ein Programm? Ich könnte mir vorstellen, daß daran mehr User ein Interesse haben.

Atari magazin/Disk-Line

Robert Kern hat auch einiges anzumerken: Sehr geehrter Werner Rätz, erstmal ein starkes Lob für das neue Atari-Magazin. Es gefällt mir sehr gut. Allerdings sollte es sich nicht um die gleichen Progs handeln wie auf den Disk-Line-Magazinen. Um das fehlerfreie Abtippen zu fördern, würde ich vorschlagen, den ehemaligen Prüfsummen des AM ins Magazin einzubauen. Vielleicht kann man auch den AMD wieder gebrauchen. Meine Rubrikwünsche wären: Eine Rubrik mit Vorschlägen für Programme, die die

User gerne hätten. Für Einsteiger ein Basic-Kurs, da diese oft zu kurz kommen. Welcher USER lernt schon zuerst Assembler? Eine Kritik: senkt Eure Preise für die PD's.

Mit freundlichem Gruß

Robert Kern

PPP: Das Atari magazin und die Disk-Line sind voneinander unabhängig. Solange es genügend Programme von aktiven Usern gibt, werden die Programme im Atari magazin und auf der Disk-Line bestimmt nicht identisch sein. Die einzelne PD-Diskette ist zwar nicht billig, aber es gibt ja immer unser Angebot "Die Menge macht's". Außerdem gibt es für Mitglieder und Abonnenten regelmäßige Super-Sonderangebote.

Gebrauch-Markt

Ein paar Tips für uns hat Ralf Wietstock. Sehr verehrter Herr Rätz! Ich möchte Ihnen gleich vorweg sagen, daß ich es richtig und prima finde, daß das "ATARI-MAGAZIN" wieder erscheint. Man kann doch die 800er und 1300er Atariener nicht im Stich lassen. Wir sind mit unserem wenn auch kleinen System für unsere Ansprüche voll zufrieden. Oder sollten wir diese gute Technik auf den Müll werfen? ... und dann die Großen mit MBites kaufen, die nachher ungenutzt herumstehen, weil für bestimmte Ansprüche zu groß? Machen Sie weiter so, nur eine Bitte: Da verschiedene Hardware wie Touch Tablet, Drucker 1027 usw. nicht mehr hergestellt werden, vergrößern Sie die Anzeigenseiten für den Gebrauch-Markt. Das wird auch zusätzlich Leser bringen. Auch kleinere Listings und Tips wären angebracht, um das Interesse wachzuhalten.

Mit freundlichem Gruß

Ralf Wietstock

PPP: Die Größe des Gebrauch-Marktes liegt in der Hand der Leser. Wenn mehr Anzeigen kommen, können wir mehr Anzeigenseiten bringen.

Kommunikationsecke

Diese Rubrik haben wir ab dieser Ausgabe eingerichtet, damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!

Auf diesen Seiten können Sie voll zu Wort kommen.



Tauchen Sie nicht untar, schreiben Sie uns !!!

Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, an der selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preiswettbewerb

Lösung: Die diesjährige Sommerolympiade findet in Spanien statt!

Die neue Preistrage lautet: Einfach Fragebogen ausfüllen!

Einwandeschluss ist der 1. Juni 1992

Die Gewinner des letzten Preiswettbewerbs:

Den Gutscheine in Höhe von 100,- DM schicken wir an

Uwe Psz

Die nächsten 4 Gutscheine in Höhe von DM 25,- gehen an Robert Ernstberger, Frank Belleu, Klaus-Dieter Loessens und Alexander Dölz

Je 2 PD-Disketten gehen an: Oliver Fricke, H. Aig, K.H. Rasche, Merkus Klughardt, Michael Schlegel, Bernd Reibentisch, Norman Feeke, Klaus-Dieter Bender, Robert Kern, Bernd Mügge, Rüdiger Scholz, Hans-Dieter Hartwich, Torsten Schulz, Markus Altmann und Steffen Höhne.

Den Sonderpreis, die Qtec-Maus für den Atari, erhält Jürgen Brex.

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis: Gutscheine im Wert von DM 100,-
- 2.-5. Preis: Gutscheine im Wert von DM 25,-
- 8.-20. Preis: 2 PD's nach Ihrer Wahl

Wir verlosen auch einen Sonderpreis:

Die Qtec-Maus

Füllen Sie einfach den Fragebogen aus

Kommunikationsecke - Leserecke

Zweitlaufwerk

Arno Denné, Grebenerstr. 50, 5138 H.S. Oberbruch, hat ein Problem: Ich habe einiges an Problemen mit meiner erst jetzt erworbenen zweiten 1050. Das Betriebssystem will das zweite Laufwerk nicht erkennen und andere Userfiles oder Userprogramme bezeichnen es als Laufwerk 3. Auch das Verändern der rückseitig versteckten Schalter bringt keine Abhilfe. Was mache ich falsch?

Quick V2.1

F. Th. Breuer schreibt kurz und bündig: Sehr geehrte Damen und Herren, seit es Quick gibt, lohnt es sich wieder mit 8-Bit-Ataris zu arbeiten - wirklich eine Supersprache.

Herzliche Grüße

Frank Thorsten Breuer

PPP: Beachten Sie auch bitte unser neues Quick magazin. Dort finden Sie ein neues Update für Quick.

Drucker 1027

Uwe Schiefke, Gustav-Frenssen-Weg 2, 2360 Bad Segeberg hat auch ein Problem: ...Ich konnte kürzlich einen Drucker 1027 erwerben, leider ohne Handbuch. Vielleicht könnten Sie mir kurz schildern, wie die deutschen Umlaute "ä, ö" eingestellt werden. Falls noch ein Handbuch aufzutreiben ist, würde ich mich sehr freuen. Rechner: 800XL

Vielen Dank im voraus!

PPP: Herr Markus Klughardt hat uns ein kleines Testprogramm für den 1027 geschickt. Hier nun ein Auszug aus seinem Brief.

Bedienungsanleitung: Das Heft, das meinem 1027 beilag, verdient kaum diesen Namen. Mal abgesehen davon, daß man über 8 DIN A4 Seiten "liert", wie man die Drucker anschließt, einschaltet und Papier einlegt, sind am Ende dann doch die Steuerzeichen in einer Tabelle aufgelistet. Daraus ist zu sehen, daß die Steuerung bei den vorhandenen

Funktionen kompatibel zum 1029 ist. Wenn das auch nicht weiterhelft, darf gebe folgendes Programm ein:

```
10 REM *** ATARI 1027 TEST ***
15 OPEN #1,8,0,"P:"
20 PUT #1,27,23 REM Internationaler Zeichensatz ein
25 FOR I=1 TO 33
30 READ D:PUT #1,d,32,47,32
35 NEXT I
40 PUT #1,27,24,155 REM Int. Zeichensatz aus + CR
45 PUT #1,27,25:REM Unterstreichen ein
50 RESTORE 110:READ L
55 FOR I=1 TO L
60 READ D:PUT #1,D
65 NEXT I
70 PUT #1,27,26:REM Unterstreichen aus
75 CLOSE #1
90 END
100 DATA 0,11,17,24,25,26,123,4,20,21,23,3,7,9,19,96
105 DATA 22,2,5,6,14,15,12,1,10,13,18,18,8,28,29,30,31
110 DATA 9,68,97,115,32,119,97,114,39,115
```

Zu beachten ist, daß das Unterstreichen auch mit den Steuerzeichen 15 und 14 ohne ESC ein- und ausgeschaltet werden kann. Dies ergibt aber einen Konflikt mit den Zeichen Ö und ö im internationalen Zeichensatz.

Schaltpläne

Ein tolles Angebot bietet Heiner Arntbauer, Staufenstr. 8, 7307 Aichwald 3. Sehr geehrter Herr Rätz, ich danke Ihnen für die Mühe, die Sie sich machen. Sie selbst jedoch schreiben, daß der XL sich auf dem absteigenden Ast befindet. Ich besitze einen nahezu voll aufgerüsteten Amiga. Daher ist es wohl leicht verständlich, daß der Atan etwas einstaubt. Im Moment studiere ich an der FH-Ulm technische Informatik und benutze meinen

Diskussionsthema

Wie umstritten ist die

Floppy 2000 ?

Schreiben Sie uns Ihre Erfahrung und Meinung über die Floppy 2000.

XL hauptsächlich als Versuchsobjekt für Hardware-Lösungen, da sich sein widerstandsfähiges Konzept dafür besonders eignet.

D.h. gelegentliche Kurzschlüsse lassen ihn völlig kalt. Falls es für Ihre Leser von Interesse ist, sende ich Ihnen gerne Schaltpläne zum selber-bauen. Derzeit arbeite ich an einem Low-Cost Epromer und einer Multi I/O Karte (des Genzels modulares System am Parallel-Bus des XL). Ich hoffe, Sie haben Verständnis dafür, daß der große Bruder des XL (bekanntlich stammen die Custom-Chips des XL und Amiga vom selben Entwickler) mir mehr bietet.

Mit freundlichen Grüßen

DOS 3 auf DOS 2

Bernd Detlev Witte, Dringsheide 70, 2000 Hamburg 74 trägt: Sehr geehrte Damen und Herren, in der Zeitung "Computer Kontakt" Februar/März 1988 wird beschrieben, wie man von DOS 3 auf DOS 2 kommt. Auf Seite 74

....X=USER(ADR("hi<ctrl-invers><ctrl-invers-E>"))....

Bei der Eingabe steigt mein Computer immer aus! Wie geht es also? Dieses Problem könnte ja im Magazin besprochen werden.

Barkonid

Peter Bleckwedel, Augartenstr. 32, 7500 Karlsruhe, hat eine Frage zu Barkonid: ...Bei dem Spiel Barkonid haben wir die Codes immer noch nicht raus, habt ihr da einen Tip?

Kommunikationsecke - Leserecke

Schleife 88 und Chaos

Ein Mitstreiter aus dem Osten Deutschlands möchte seine Programme von Kasette auf Diskette überspielen, kommt damit aber nicht so recht klar: ... Nun habe ich mir in den Kopf gesetzt, meine Spiele auf Diskette zu bringen und habe mir dazu eine Floppy 2000 zugelegt zusammen mit der nötigen Software (LF 8/12-88). Damit lassen sich auch alle Originalkassetten bearbeiten.

Darüberhinaus besitze ich jedoch viele Programme, die mittels Turboprogrammen wie "Schleife 88" und "Chaos" bearbeitet wurden, um Platz auf den Kassetten zu sparen und das Lade tempo beträchtlich zu erhöhen. Diese Programme wehren sich hartnäckig gegen meinen Zutritt. Auch Versuche der Rückübersetzung sind bislang fehlgeschlagen. Darum werde ich mich heute an Sie. Was muß ich tun, um meine Turboprogramme auf Diskette zu bringen und lauffähig zu machen?

Ich wäre dankbar für jeden Hinweis zur Lösung, auf Literatur oder Kontaktadressen, die mich in dieser Frage weiterbringen.

Mit freundlichen Grüßen

Dietmar Günther, Poststr. 23, O-1220
Eisenhüttenstadt

Lösungen gesucht

Kristien Häring, Schubertstr. 24, 7068
Urbach sucht Lösungen zu "THE
MASK OF THE SUN" und dem Text-
adventure "CAVING" (PD 19).

Thomas F. Backa, Ernst-Abbe-Str.
31, O-6327 Ilmenau, schreibt: Werte
Redaktion des ATARImagazin!

Zuerst möchte ich mich dafür bedan-
ken, daß es das ATARImagazin wie-
der gibt. Hilfen und Kontakte sind
jederzeit sehr willkommen. Zufrieden
bin ich ebenso mit POWER PER
POST, Qualität und schnelle Liefe-
rung sind Gründe dafür, daß ich auch
weiterhin Mitglied bleiben werde.

Zu einigen Dingen habe ich aber
auch Fragen zu stellen.

Mit den Lösungshilfen zu Lapis Phi-
losophorum (Stein der Weisen) und Fiji
komme ich trotz AT65 Adventure
Freaks nicht weiter.

Lapis Philosophorum:

- Wozu benötige ich die Leiter?
- Wann muß ich diese zurückgeben?
- Wo kann ich den Kater fangen?

Fiji:

- Wenn ich auf dem Berg bin und
dem Rauch folge, finde ich die Höhle
nicht!

PPP: Die komplette Lösung zu Stein
der Weisen haben wir in dieser Aus-
gabe abgedruckt.

Ladeprogramm gesucht

Herr Robert Endres sucht ein Lade-
programm mit Menüauswahl für das
Bibo-Dos zum Laden von Spielen, die
mit dem Extender COM, EXE und
BIN gestartet werden. Robert Endres,
Ratlfleisenstr. 12, 87228 Gochheim.

Günstige Reparatur gesucht

Lieber Werner Rätz! Habe soeben Ihr
Schreiben erhalten. Toll, daß meine
Daten noch greifbar waren. Danke.
Leider möchte ich von Ihrem Angebot
keinen Gebrauch machen, da ich mit
dem XL seit ca. 1,5 Jahren nicht
mehr arbeite. Gründe dafür gibt es.
Der Traktor hat sich verabschuldet und
dadurch hat der Rechner einen
Knacks bekommen. Ich wollte zwar
versuchen ihn noch einmal reparieren
zu lassen, aber unser Händler hat mir
abgeraten, da der Kostenaufwand für
die Fehlersuche den Wert des Rech-
ners übersteigen würde. Eigentlich
schade.

Vielleicht kann ich über das ATARI
magazin einen Atarianer finden, der
den Rechner kostengünstig repariert!
Adresse: Hans-Peter Sachse, Hahn-
str. 13a, 5501 Uthleben.

Epson GX-80

Herr Gunnar Scheer hat ein Problem
mit seinem Drucker Epson GX-80.
Das Programm Carillon Printer arbei-
tet nicht mit dem Drucker zusammen.
In seinem Heft steht nur, daß man
nach der Abfrage nach dem Drucker-
typ 1025 eingeben soll. Wer kann ihm
weiterhelfen? Adresse: Gunnar
Scheer, Marchwitzerstr. 64, O-1140
Berlin.

Monitoranschluß

Ich möchte mir zur Bildwiedergabe
einen 37 oder 40 cm Sony FFS
zulegen und bin am Überlegen, wie
ich die beste Verbindung mit Hilfe der
Monitorbuchse herstellen kann. Am
Fernsehergerät besteht RGB-Anschluß-
möglichkeit über Scart Bendig (?)
werden außer des RGB-Signals noch
die Austest-Spannung (Blinking)
(PIN 16=RGB Status), Synchron-Im-
pulse und eine Schaltspannung auf
PIN 8 (=Gerät Status). Wie wäre der
Anschluß dafür beim Atari 800 XE zu
realisieren?

PPP: Wer hier weiterhelfen kann,
schreibt bitte an: Dieter Stehr, Rönt-
genstr. 28, O-7033 Leipzig.

Tips gesucht

Herr Olaf Bormann hat Probleme mit
dem Adventure "Der leise Tod" und
"A Hacker's Night: Wer kann mir
helfen? Ich komme nur bis zum Auto
und denn steht dort die Gang, die
mich nicht gehen läßt. Wo liegen die
Schlüssel für das Auto? Wie komme
ich sonst zum Flughafen? Desweiteren
suche ich das Passwort bei "A
Hacker's Night".

Adresse: Olaf Bormann, Am Vorberg
216, 2812 Hoyerhagen.

Wo bleibt die Werbung?

Hallo ihr Lieben,

nun mal nicht so drängeln. Schließ-
lich habe ich Euer Magazin, zwar
zugegeben nur indirekt, in Eurem
veröffentlichten Leserbrief bestellt und
bin recht traurig, daß ihr mir das

ATARI magazin nicht weitergeschickt habt. Aber nun möchte ich Euch auf folgendes aufmerksam machen. In der Ausgabe 2/82 des "Play-time"-Spiele Magazine (Seite 105 - Leser Michael Solbit) bedauert der Leser das Fehlen einer guten XL-Zeitschrift. Gibt es tatsächlich User, denen Euer Magazin unbekannt ist? Wo bleibt Eure Werbung? Nun mal nichts wie ren, und die Werbetrommel gerührt, ich werde Euch persönlich dafür verantwortlich machen, wenn der XL ganz und gar von der Bildfläche verschwindet. Bestraft werdet ihr in diesem Fall mit XL-Spielen bis an Euer Lebensende und darüber hinaus. So das wir's Eure Angelika Sostmann

PPP: Liebe Angelika, wie Du selbst mit unserer Erinnerung erfahren hast, bleiben wir immer am Ball. Leider gibt es immer noch User die das ATARI magazin nicht kennen, aber es werden immer weniger. Auch Herr Michael Solbit, wenn es der gleiche sein sollte, haben wir in unserer Kundenkartei. Er hat aber leider noch nicht das Magazin bestellt.

Spidarmen

Herr Endres Rainer, Rückertstr. 23, 8720 Schweinfurt hat eine Frage zum Geme Spidarmen. Wer kann mir einen Tip geben wie man das Spinnennetz herstellt, und es dann zum Stoppen des Fans (Ventilator) einsetzt?

Kindergarten-Computer

Zwischendurch noch ein "harter" Brief von XYZ: Sehr geehrter Herr Rätz, erreichen Sie mich von der Liste potentieller Kunden. Wenn Sie meine Post gelesen hätten, wußten Sie, daß ich seit eh und je einen ATARI 1040 ST besitze und mich noch nie mit Kindergarten-Computer befaßt habe.

Ihr Unternehmen mit dem XL/XE ist zum Scheitern verurteilt, auch die Kids entwickeln sich rasch weiter.

Mit freundlichen Grüßen

PPP: Keinen Kommentar wert! Oder doch?

SCHLAGZEILE: ST-Besitzer wurde von einem aus dem sechsten Stock fallenden Kindergarten-Computer verletzt.

Mitmachen lohnt sich!

Hallo Ihr Lieben inklusive Mitarbeiter!

Es ist immer ein besonderer Tag wenn das "ATARI Magazin" im Hausbriefkasten liegt. Diesmal ist sogar noch mehr Freude aufgekommen. Es war nicht nur die Disk-Lite 15, sondern auch noch ein Gutschein über einen Gewinn des letzten Preisausschreibens dabei. Aber HALLO! Dankeschön! Nun aber schnell den Katalog her, was kaufe ich mir dafür (siehe Bestellung in der Anlage).

PPP: Es lohnt sich doch immer wieder am Preisausschreiben teilzunehmen. Zwar steigt die Abonnentenzahl regelmäßig, aber so groß ist die Anzahl doch noch nicht. Und mit ein bißchen Glück und regelmäßiger Teilnahme kann eigentlich jeder einmal gewinnen.

Antwort auf Friefranz

"ATARI-Magazin"-Friefranz!!!! Die Meinung von Herrn Brunsch (siehe Kommunikationsecke 4/82) hat mich im Moment sehr wütend gemacht. Vergißt dieser USER doch die Schwengkeiten dieses "Nur 6-Bit Magazin's". Was will man denn; es ist doch fast alles drin. Games-Guide, Tips & Tricks, Kontakt & Kommunikationsecke, Tests, Kurse, sogar mit Lernlistings und natürlich mit Angaben von Soft-Hardware. Schließlich muß man ja auch Leben. Herr Brunsch sollte an der Gestaltung dieses noch jungen Magazin's mitarbeiten, statt sich in so einer üblen Kritik auszudrücken. SO! LUFT, es mußte raus!

Soviel für heute. Alles Gute wünscht
Helmut Taddey

Der Kommentar

PPP: Dieser Brief tut wirklich gut. Und ich nehme ihn, stellvertretend für viele positive Briefe, zum Anlaß einmal meine Meinung darüber loszuwerden. Es gibt viele positive Briefe, die uns immer wieder motivieren. Aber auch einige die uns das Blut zum Kochen bringen.

Der "Friefranz-Brief" zählt eigentlich noch zu den harmlosen Briefen. Gegen Kritik ist ja nichts einzuwenden, was aber da von manchen vom Stapel gelassen wird, ist sehr unverständlich. Und Sie haben die schwierige Lage wirklich nicht verstanden.

Ich möchte hier einmal einige Punkte aus verschiedenen Briefen aufzählen und meine Meinung dazu äußern. Dabei handelt es sich natürlich um Leute, die sich nicht für das ATARI magazin entschieden haben. Sie werden diesen Text also wahrscheinlich nie zu Gesicht kommen, was ich sehr bedauere.

Aber es geht mir eigentlich auch nur einmal darum, wie Sie, Herr Taddey, Luft abzulassen.

Ein "USER" hat zum Beispiel seltenlang über das Layout und über den Preis genörgelt. Unter anderem hat er es als sehr störend empfunden, daß manche Überschriften in einem grauen Kasten, manche in einem weißen Kasten stehen.

Mir fehlen die wirklich die Worte. Aber darin liegt je gerade der Reiz, daß man nicht genau weiß wie die Überschrift auf der nächsten Seite gestaltet ist.

Wie es scheint gibt es viele Profile, die alles besser wissen, aber ob Sie es besser können, bleibt offen.

Viele stören sich am Preis und behaupten, das ATARI magazin bestehe hauptsächlich nur aus Werbung. Auch hier werden gleich wieder sehr gute Ratschläge von den Verfassern mitgeliefert.

Kommunikationsecke - Leserecke

Vielleicht sollten diese Leute selber einmal versuchen ein Magazin herzubringen, und Sie werden schnell an Ihre Grenzen kommen.

Natürlich kann man fast alle Produkte, die im ATARI magazin vorgestellt werden, auch bei uns beziehen. Aber es wäre bestimmt nicht sinnvoll Produkte vorzustellen, die man nicht kaufen kann. Davon hätte der User auch nichts.

Zu den Kosten für das Magazin gibt es viel zu sagen. Da das ATARI magazin nicht wie früher im Zeitschriftenhandel erhältlich ist (dies wäre auch von vornherein zum Scheitern verurteilt, solange aktive User gibt es nun auch wieder nicht), müssen wir alles über den Postweg abwickeln.

Dies bedeutet aber auch, daß wir zunächst einmal die XL/XE-User über den Postweg auf das neue Magazin aufmerksam machen müssen. Natürlich sind dann immer Leute dabei, die leider keinen XL/XE mehr haben. Aber bevor man die Leute nicht angeschrieben hat, kann man darüber keine Aussage machen.

Außerdem ist es immer der Fall, daß manche User zunächst einmal nicht reagieren, was uns die Arbeit wirklich nicht leicht macht. Natürlich könnte das Heft billiger sein, wenn wir eine hohe Auflage von ca. 10 000 Lesern hätten. Dieser ist aber utopisch und nicht erreichbar. Ich wäre schon froh, wenn wir irgendwann einmal die 1000 erreichen könnten.

Problem bleibt aber, daß bereits Druckkosten entstehen, bevor überhaupt ein Heft gedruckt wird. So würde zum Beispiel, wenn wir nur 1 Exemplar drucken würden, dieses bereits 900,- DM kosten. Dies sind die Belichtungskosten und alle Vorbereitungen für den Druck. Der Preis für das Papier kommt auch noch dazu, aber bei einem Exemplar lassen wir ihn einmal unberücksichtigt.

Und in vielen Briefen habe ich darauf hingewiesen, was wichtig ist, daß sich alle aktiven User für das ATARI magazin entscheiden. Denn nur wenn so viele USER wie möglich dabei sind, wird es noch eine Zukunft für die XL/XE's geben.

Aber neben den Belichtungs- und Druckkosten entstehen noch weitere Kosten. Die Post ist auch nicht gerade billig, und auf Grund des Gewichtes müssen wir bereits DM 1,80 Porto bezahlen.

Umsatzsteuer, Gewerbesteuer und Einkommensteuer machen einem das Leben auch nicht einfacher.

Natürlich entstehen auch hohe Telefonkosten. Denn man kann nicht erwarten, daß einem neue Produkte und neue Kontakte wie gebratene Hühner in den offenen Mund fliegen.

Leben müssen wir auch noch von etwas.

Ich verstehe nicht, warum sich manche so am Preisnörgeln festgebissen haben. Da gibt es doch genügend andere Sachen, bei denen man sich

doch mehr aufregen könnte: Zigaretten, Benzin, Mieten, Steuern und vieles mehr. Aber da man dagegen scheinbar machtlos ist, entläßt sich bei manchen der Frust am Preis des ATARI magazin's von DM 10,-. Dabei gibt es ja auch die Möglichkeit einer Mitgliedschaft, die je aus einem günstigen Paket besteht.

Außerdem soll uns das neue ATARI magazin noch lange erhalten bleiben. Es wäre ein großer Fehler, wegen einer oder zwei Mark, den Erhalt des ATARI magazin's auf Spiel zu setzen. Damit wäre ihnen und auch uns überhaupt nicht geholfen.

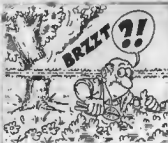
Leider haben das einige Leute nicht verstanden, und wollten uns sogar mit ihren Briefen die Motivation rauben.

Zum Glück sind dies nur Ausnahmen. Tragisch ist nur, daß wir diese Leute nicht mit diesem Text erreichen. Aber ich hoffe, daß auch Sie als treuer Anhänger des ATARI magazin's einmal meine Meinung interessiert hat.

Sie können sicher sein, daß wir auch weiterhin, solange genügend Interesse besteht, unser möglichstes für die XL/XE's tun werden.

Es gibt noch viele Punkte, die man aufzählen könnte. Aber ich möchte so langsam zum Schluß kommen, damit das ATARI magazin noch rechtzeitig zum Druck kommt.

Werner Rätz



© 1988 by K. BÜHLMEYER

JA, zum ATARI magazin

Wir bieten Ihnen 2 Möglichkeiten das ATARI magazin regelmäßig zu beziehen

1. Möglichkeit - Abonnement

ABO-Bestellkarte für das ATARI magazin

Ja, ☐ ich möchte die nächsten 3 Ausgaben (6/92- 8/92) des ATARI magazin's 1992 abonnieren!

Die Ausgaben 6/92 und 8/92 werden Ihnen versandfrei zugeschickt

Ich bezahle den Betrag in Höhe von 30,- DM per

☐ Nachnahme (nur Inland + DM 7,50)

☐ Scheck (4,- DM / Ausl. DM 10,-)

☐ Bargeld belegen(keine Versandkosten)

Einfach ausfüllen und schicken an

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Vorname

Nachname

Str.

PLZ/Ort

2. Möglichkeit - Mitgliedschaft

Mitgliedskarte für 2. Halbjahr 1992

Ja, ☐ ich möchte für das 2. Halbjahr 1992 (bis 31.12.92) Mitglied bei PPP werden.

Ich möchte folgende 5 PD's-oder 5 Lazy-Finger-oder 5 Quick magazin-Disketten

--	--	--	--	--

Ich habe mir folgende Programm ausgesucht: _____

Die Disk-Line 17-19 und das ATARI magazin 6/92-8/92 bekommen Sie bei Erscheinen versandfrei zugeschickt.

Ich bezahle den Betrag in Höhe von 90,- DM per

☐ Nachnahme (nur Inland + DM 7,50)

☐ Scheck (DM 4,00 / Ausl. DM 10,-)

☐ Bargeld belegen(keine Versandkosten)

Einfach ausfüllen und schicken an

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Vorname

Nachname

Str.

PLZ/Ort

Vorteile einer Mitgliedschaft:

- 1) Sie bekommen die Disk-Line und das ATARI magazin bei Erscheinen versandfrei zugeschickt
- 2) Sie suchen sich 5 PD's oder 5 Lazy-Finger-Disketten oder 5 Quick magazine aus.
- 3) Sie wählen ein Programm Ihrer Wahl (siehe Liste unten) aus.
- 4) Mitglieder bekommen 10% Rabatt auf Software und 5% auf Hardware (ausgeschlossen sind hier nur die Floppy 2000 und das Update Kit).

Liste: Masic - Im Namen des Königs - Alptraum - Der leise Tod - Fiji - Invasion - Lightrace - Taipei - Quick ED1.1 - DigitPaint 1.0 - Rubberball - Glaggs II! - Werner Flaschbier - Player's Dream 1 - Die Außerirdischen - Shogun Master - Quick V2.0 - "C"-Simulator - Graf von Bärenstein - Logistik - Player's Dream 2 - WASEO Publisher - Kris - Finanzplan - Mega-Font-Texter - Dynatos. Bitte ein Programm auswählen und in der Mitgliedskarte eintragen.



Datencodierung

"Dreht Euch nicht um - der Datenkleu geht um." Die Datensicherheit ist eines der größten Probleme unserer Zeit. Das fng beim fälschungssicheren Personalausweis nicht an und hört bei der Diskussion um die Stasi-Akten nicht auf.

Jeder, der personenbezogene Daten verarbeitet, muß die gängigen Datenschutz-Bestimmungen einhalten. Was aber tun, wenn der böse Einbrecher kommt und alle Disketten mitnimmt? Kryptologie heißt hier daß Zauberwort, zu Deutsch sowohl wie Textcodierung.

Um nun Daten für Fremde zu verschlüsseln gibt es einige tausend Methoden und die Kryptologen arbeiten immer ausgefeilteren Algorithmen. Mittlerweile baut man Codes auf Primzahlen auf, die mehrerer Tausend Stellen haben.

Codier-Algorithmen

So kompliziert müssen wir aber gar nicht vorgehen. Mit Quick kann man recht einfache Codier-Algorithmen entwickeln und diese dann auch umsetzen. Damit kann man dann zwar keinen Geheimdienst oder echten Kryptologen hinters Licht führen, aber für den Otto-Normal-User reichen diese Codes völlig aus.

Es gibt drei Befehle unter Quick, die wir noch gar nicht behandelt haben. Es handelt sich dabei um AND, OR und EOR. Sie haben alle die Syntax BEFEHL(op1,op2,erg), wobei op1 und op2 die Operanden und erg das Ergebnis sind.

Basic-Programmierern würde ich empfehlen, alles zu vergessen, was sie bisher über diese Befehle wissen. Dort werden diese Befehle aus-

Die Quick-Ecke

mit Florian Baumann und Harald Schönfeld

schließlich im Boole'schen Sinn verwendet. In Quick und auch in Assembler wirken diese Befehle jedoch binär.

Bei AND wird ein Bit im Ergebnis gesetzt, wenn es in Op1 und Op2 gesetzt ist. Ein mechanisches AND-Glied wäre z.B. eine Tür mit zwei Schlössern. Die Tür läßt sich nur öffnen, wenn man beide Schlösser aufgeschlossen hat, ansonsten nicht.

Bei OR wird ein Bit im Ergebnis gesetzt, wenn es in Op1 oder Op2 gesetzt ist. Man kann eine OR-Verknüpfung mit einer Alarmanlage vergleichen. Diese geht nämlich auch los, wenn man nur ein Fenster einschlägt (die Einbrecher würden sich bedanken, wenn es nicht so wäre).

EOR ist die Abkürzung für Exklusiv-OR (häufig auch mit XOR oder ExOR abgekürzt). Hier wird ein Bit im Ergebnis gesetzt, wenn es entweder in Op1 oder in Op2 gesetzt ist. Auch hier wieder ein Vergleich aus dem täglichen Leben:

Ein Raum hat zwei Lichtschalter. Legt man einen der Schalter um, so geht das Licht an. Wenn man nun den anderen Schalter auch umlegt, so geht das Licht wieder aus.

Sehen wir uns ein paar Beispiele an.

	10110001 (177)
AND	01001101 (77)
=	00000001 (1)
	10110001
OR	01001101
=	11111101 (253)
	10110001
EOR	01001101
=	11111100 (252)

In Klammern habe ich die Dezimalwerte. Man sieht, daß verschiedene Operationen bei gleichen Operanden verschiedene Ergebnisse hervorruufen können.

Übungen

Das klingt einfach, doch Praxis ist alles. Deshalb habe ich hier ein paar kleine Übungen vorbereitet. Die Lösungen findet man wie immer am Ende des Artikels.

1. 127 AND 255
2. 127 OR 255
3. 127 EOR 255
4. 127 EOR 13 AND 7 OR 25 EOR 255
5. 255 EOR 255 EOR 255

Nun aber zurück zu unserer Codierer. Dafür benötigen wir den Befehl EOR. Wer die Aufgabe 5 schon gelöst hat, wird feststellen, daß als Endergebnis wieder 255 herauskommt.

Hier liegt die Eigenart des Exklusiv-Or, durch den man auch nur einen Algorithmus zum Verschlüsseln des Textes benötigt.

Ganz simpel wäre es z.B., wenn man jedes Byte mit einem bestimmten Wert, z.B. 2B verknüpft. Das wäre ganz einfach zu realisieren:

```

REPEAT
  PEEK(ADR,WERT)
  EOR(WERT,2B,WERT)
  POKE(ADR,WERT)
  ADD(ADR,1,ADR)
  UNTIL ADR>MAX

```

Für einfache Anwendungen mag dies reichen. Refinierter wird es jedoch, wenn man einen Code-Schlüssel mitbenutzt.

Das abgedruckte Programm besteht aus drei Listings:

KEY.S, CODE.L und dem Hauptprogramm TEXTCOD.Q.

So, noch schnell die Lösung für die Aufgaben:

1. 127
2. 255
3. 128
4. 228
5. 255

Somit für dieses Mal. Es war zwar nichts außergewöhnliches, aber für nächstes Mal habe ich mir ein besonderes Schränkchen einfallen lassen.
Florian Baumann

TEXTCOD.Q

Quick-Sourcecode
DI:TEXTCOD.Q

```
* TEXTCODIERER
* (c) 1992 Florian Baumann & CO
```

```
INCLUDE
[
DIKEY.S
DI CODE.S
]
```

```
BYTE
[
AUSWAHL
]
WORD
[
ADR=208
]
```

```
ARRAY
[
F11(15)
F12(15)
KEY(255)
]
```

```
MAIN
CLOSE (4)
OPEN (4,12,0,"B:")
?("TEXTCODIERER V1.6")
?
?("SCHLIESSEL (1) LADEN")
?(" (2) ERSTELLEN")
INPUT(AUSWAHL)
IF AUSWAHL=1
.KEY
ELSE
OPEN (1,4,0,"KEY.DAT")
VARS(KEY)
BGET (1,254,ADR)
CLOSE (1)
ENDIF
?
?("BU CODIERENDES FILE?")
INPUT (F11)
?("SPEICHERE ALS")
INPUT (F12)
.CODE(F11,F12)
?("FERTIG...")
ENDMAIN
```

KEY.S

Quick-Sourcecode
DI:KEY.S

```
PROC KEY
LOCAL
[
BYTE
[
SARL
RANDOM=53778
]
WORD
[
ADR=208
]
]
BEGIN
SARL=255
REPEAT
SARL+
KEY(SARL)=RANDOM
UNTIL SARL=255
OPEN (1,8,0,"D:KEY.DAT")
VARS(KEY)
BPUT (1,254,ADR)
CLOSE (1)
ENDPROC
```

CODE.S

Quick-Sourcecode
DI:CODE.S

```
PROC CODE
IN
[
ARRAY
[
F11(15)
F12(15)
]
]
LOCAL
[
BYTE
[
GET=232
MOD
PUT
]
]
WORD
[
SARL
MODPOS
BUFFER=20478
]
]
BEGIN
OPEN (1,4,8,F11)
SARL=8
MODPOS=BUFFER
REPEAT
BGET(1,1,232)
IF GET=0
MOD=KEY(SARL)
MOD=GET,MOD,PUT)
POKE(MODPOS,PUT)
ADD(MODPOS,1,MODPOS)
ADD(SARL,1,SARL)
ENDIF
UNTIL GET=0
CLOSE (1)
OPEN (1,8,0,F12)
BPUT (1,SARL,BUFFER)
BPUT (1,1,232)
CLOSE (1)
ENDPROC
```

Erste Hilfe

Aus Wien erreichte uns ein Hilferuf des verzweifelten Quick-Neulings Alfred Zügner. Herr Zügner sollte uns, spätestens seit dem letzten ATARI-Magazin nicht mehr unbekannt sein. Überlassen wir ihm selbst das Wort:

"Stolz war ich auf die laufende Zeit. Allerdings nur etwas über 10 Minuten, dann erreichen die Zeitvariablen unzulässige Werte (nehme ich an), die Zeitangaben enthalten ein Minuszeichen und es wird bis 0 zurückgezählt. Dann beginnt es wieder von vorne."

Ich habe mir das beigelegte Listing von Herrn Zügner angeschaut um herauszufinden, wie er seine Uhr programmiert hat. Er hat dafür die Zeitregister 18, 19 und 20 benutzt, über die z.B. Turbo-Basic die Variablen "TIME" und "TIMES" berechnet. Setzt man diese Register zusammen, erhält man eine 3-Byte-"Variable", die im 50 Hz-Takt erhöht wird. Daraus kann man nun recht einfach die Zeit errechnen.

QUICK V2.1 + ausführl. dt. Handbuch

Demit Quick noch mehr Verbreitung findet, machen wir Ihnen heute ein

einmaliges
Superangebot

Erwerben Sie jetzt Quick V2.1
zum absoluten Kennenlernpreis

von nur DM 29,-

Best.-Nr. AT 53

Power per Post

Bitte Bestellkarte benutzen

Leider hat Herr Zögner nicht beachtet, daß Quick nur 1-Byte- und 2-Byte-Variablen zur Verfügung stellt. Daraus resultieren auch die vermeintlich ungültigen Werte. Quick interpretiert im SIGN-Modus jede Zahl die größer ist als 32767 als negativ.

Ein Vorschlag, wie man das Problem lösen könnte:

TIMER

```

BYTE
[
H=18
M=19
S=20
]
WORD
[
HM=W
]
ARRAY
[
TIME(6)
DUMMY(6)
M256(6)
]
MAIN
.AFP("256",M256)
HM=W=M
/HM=W=H
.IFF(HM=W,TIME)
.FMUL(TIME,M256,TIME)
.IFF(S,DUMMY)
.FADD(TIME,DUMMY,TIME)
ENDMAIN
    
```

Über Time kann man nun einen Wert abfragen, der, wenn man ihn durch 50 teilt, die Zeit angibt, die seit dem letzten RESET verstrichen ist.

Florian Baumann

Kommunikationsecke

Entwerfen Sie auf Ihrem Computer interessante Grafiken. Die schönsten Bilder werden in der Kommunikationsecke abgedruckt

Computergrafik

Variablen in QUICK

von H.Schönfeld

Im heutigen Beitrag möchte ich näher auf die Verwendung und Deklaration von (lokalen) Variablen in QUICK eingehen. Gerade (ehemalige) BASIC-Programmierer sind mit diesem Thema wohl nicht vertraut, da BASIC keine lokalen Variablen kennt.

Der VARIABLEN DEKLARATIONS-Block (VDB)

Falls Sie bisher ausschließlich BASIC-Programmierer waren, dann ist das Thema Variablendeklaration für Sie relativ neu. Bei allen Computersprachen dagegen, läuft es grundsätzlich auch so wie in QUICK ab

Variablendeklaration

Jede (globale) Variable, die Sie im QUICK-Programm verwenden wollen, müssen Sie im VDB direkt vor der MAIN-Anweisung dem Compiler mitteilen. Ein Grund dafür ist, daß es verschiedene Variablenarten gibt und der Compiler selbstverständlich wissen muß, welcher Name eine Variable welchen Typs darstellt. Da QUICK nicht so sehr für mathematische Problemstellungen gedacht ist, haben wir in QUICK die folgenden Typen von Variablen eingebunden.

BYTE-Variablen: Diese Variablen belegen genau ein Byte im Speicher. Sie sind somit 8 Bit lang und können so 2^8 , d.h. 256 Zustände darstellen. In der Version 2.0 können Sie somit Werte von 0 bis 255 in BYTE-Variablen schreiben. **WORD-Variablen:** Sie belegen 2 Byte und sind somit 16 Bit lang. Damit können rein positive Werte von 0 bis 65535 dargestellt werden.

Es ist mit einem weiteren Befehl dann auch möglich negative Werte darzustellen. **ARRAY-Variablen:** Das sind Felder der Länge 1 bis 255 Byte. Sie können Sie als Variablenfelder des Typs BYTE oder WORD

verwenden, oder auch als Variablen zur Speicherung von Texten. Diese Variablen wollen wir STRINGS nennen, auch wenn sie nicht ohne weiteres mit den Strings des BASIC zu vergleichen sind.

Der VDB besteht aus Blöcken mit dem folgenden Aufbau:

TYP

```

[
Name1(LEN)=Adr,Name2(LEN)=Adr
]
    
```

TYP ist eines der Wörter BYTE, WORD oder ARRAY. Variablennamen dürfen beliebig lang sein, wobei jedoch nur die ersten 8 Zeichen beachtet werden. (LEN) ist nur bei ARRAYs erlaubt und gibt an, wie lang das ARRAY ist. Adr ist optional und gibt an, wohin der Compiler die Variable legen soll. Dazu später mehr. Insgesamt könnte das so aussehen:

```

BYTE
[
B1,B2,FARBE
]
WORD
[
VAR,WO1
]
BYTE
[
CHR=1536
]
ARRAY
[
TXT(20)
]
    
```

Sie sehen, die Blöcke können beliebig gemischt werden und in jeder Zeile dürfen mehrere Variablen deklariert werden. Variablen werden vom Compiler im Normalfall ab der Adresse \$B000 (=45056) gespeichert. Dieser 4 KByte lange Bereich ist im Normalfall für alle Variablen ausreichend. Es gibt aber eine Reihe von Fällen in denen es sinnvoll sein kann, Vari-

blen an ganz bestimmte Stellen im Speicher zu legen. Damit kann man nämlich direkt auf Systemvariablen zugreifen. Soetwas dürfte z.B. Assemblerprogrammierern bekannt sein.

Beispiel

Dazu ein Beispiel: Wir wollen den linken Rand des Bildschirms auf 10 setzen. In BASIC würde man das durch POKE 82,0 bewerkstelligen. Das ginge in QUICK durchaus auch. Überreicher und viel schneller ist es dagegen, eine Variable (z.B. mit dem Namen LMARG) auf die Adresse 82 zu legen und dieser Variablen einen Wert zuzuweisen:

```
BYTE
[
  LMARG=82
]
```

```
LMARG=10
```

Sie sehen, das ist viel verständlicher als irgendein POKE und es wird optimal in Maschinensprache übersetzt. Dabei kommt wirklich folgendes heraus:

```
LDA #10
STA 82
```

Schneller geht es auf keinen Fall! Deren erkennen Sie, Rechenzeit kann man schon bei den einfachsten Befehlen sparen. Und außerdem läßt die des Herz des Informatikers, denn PEEK und POKE sind eher verpönt. Zu diesem Thema noch eine kleine Übung. Wenn wir wissen wollen, welche Grafik gerade eingeschaltet ist, so sehen wir in der Speicherzelle 67 nach. In BASIC schreibt GRMODE=PEEK(87) also die Grafikstufennummer in GRMODE. In QUICK geht das viel einfacher:

```
BYTE
[
  GRMODE=87
]
```

Nun steht jederzeit der aktuelle Grafikmodus in GRMODE, weil diese Variable ja mit der entscheidenden Speicherzelle identisch ist.

Zwischen MAIN und ENDMAN befindet sich das Hauptprogramm, das dann von beliebig vielen Unterprogrammblöcken, die von der Form

```
PROC Unterprogrammname
IN
VARIABLEN-Deklarationsblock
OUT
V-D
LOCAL
V-D
BEGIN
```

```
...
ENDPROC
```

sind, gefolgt ist.

Jedes Unterprogramm hat also einen Namen (und zwar jedes einen anderen) mit dem es dann vom Hauptprogramm, oder von einem anderen Unterprogramm aus, aufgerufen werden kann.

Unterprogramme

Unterprogramme sollten sich möglichst nicht selbst aufrufen (Rekursive Programmierung nicht ohne weiteres möglich!). Das eigentliche Unterprogramm befindet sich dann zwischen BEGIN und ENDPROC. Die Bezeichnung PROC ist von Procedure abgeleitet. Der Aufruf eines Unterprogramms geschieht dann mit .Unterprogrammname falls keine Variablen übergeben werden. Programmierer, die bisher weder in Pascal noch in C programmierten, werden sich nun fragen, was Variablenübergabe überhaupt bedeuten soll.

QUICK's Variablen-Prinzip

In QUICK gibt es nicht nur die globalen Variablen, die immer im gesamten Programm verwendbar und bekannt sind (wie alle Variablen im BASIC), sondern auch lokale Vari-

blen, die nur in dem Unterprogramm bekannt sind, in dem sie deklariert wurden. Diese Deklaration findet im LOCAL-VDB (vor BEGIN) statt. Solche lokale Variablen haben u.a. folgenden Sinn:

Man kann in jedem Unterprogramm Zählerstufen mit 1,2, usw. verwenden, ohne daß sich diese lokalen Variablen gegenseitig stören, weil sie zwar gleiche Namen haben, aber in unterschiedlichen Unterprogrammen deklariert wurden. Daran fehlt man schon, daß solche Allervollkommenen für globale Variablen besser nicht verwendet werden sollten.

Außerdem machen lokale Variablen die Unterprogramm Bibliotheken erst möglich. Dann man kann so vom Hauptprogramm völlig unabhängige Prozeduren erstellen, weil man die nötigen Variablen im Unterprogramm selbst definiert. Und falls man in verschiedenen Libraryroutinen dann zufällig gleiche Variablenamen verwendet macht das gar nichts aus, weil sie ja lokal sind.

Wie Sie sehen sind also die Zeiten des BASICs wo man in jedem Unterprogramm von neuem darüber nachgrübeln mußte, ob eine Variable jetzt schon wo anders verwendet wurde, oder nicht, vorbei.

IN- und OUT

Vielleicht wissen Sie schon, daß es noch 2 weitere Variablenarten gibt: IN- und OUT-Variablen. Diese Variablen ermöglichen nun ein wirklich strukturiertes Programmieren, weil es nun möglich ist, im Unterprogramm mehrfach bestimmte Variableninhalte an das Unterprogramm zu übergeben. Und am Ende der Prozedur kann man dann Ergebnisse ans Hauptprogramm zurückliefern.

Stellen Sie sich (als einfaches Beispiel) vor, Sie möchten eine universell einsetzbare Routine schreiben, die Sekunden in Minuten umwandelt. Ganz klar, das ist in BASIC ganz simpel:

```
10 SEK=600
20 GOSUB 100
...
90 END
100 MIN=SEK/60
110 RETURN
```

Merken Sie? Das GOSUB in Zeile 20 ist vollkommen aussageelos. Man kann nicht wissen, in welcher Variablen die Sekunden stehen müssen, und wo das Ergebnis herkommt weiß man erst recht nicht. Da können nur Kommentare oder Programmdebugger helfen. In QUICK ist alles auf den ersten Blick klar:

```
...
.TIMEKON(SEK,MIN)
..
ENDMAIN
```

```
PROC TIMEKON
IN
WORD
[
S
]
OUT
WORD
[
M
]
BEGIN
DIV(S,60,M)
ENDPROC
```

Man braucht hier nur den Unterprogrammaufruf .TIMEKON(SEK,MIN) ansehen und schon weiß man, worum es geht und man weiß, wie Eingaben und Ergebnisse des Unterprogramms zu handhaben sind. Man könnte natürlich auch gleich .TIMEKON(600,MIN) schreiben. Die weitere Struktur des Unterprogramms kann dem Programmierer, wenn's einmal fehlerfrei läuft, für alle Zeit egal sein.

An diesem (recht kurzen) Beispiel können Sie auch erkennen, wie das mit der Variablenübergabe ans Unter-

programm im Unterprogramm selbst geregelt wird. Im IN- und OUT-Bereich müssen exakt soviele Variablen angegeben werden, wie Zahlen, Strings oder Variablen im Aufruf verwendet werden. Dabei muß man natürlich die gleiche Reihenfolge und die gleichen Typen verwenden.

Auch hier gilt, man kann IN, OUT, LOCAL, BYTE, WORD, ARRAY beliebig mischen. Man muß sich nur immer an die Reihenfolge des Aufrufs, bzw. der Deklaration halten.

Bei diesem Prinzip gibt es aber auch ein paar Fallstricke, die man beachten sollte. Lokale Variablen haben Vorrang vor globalen. Das heißt, wenn Sie eine lokale und eine globale Variable gleichen Namens deklariert haben, verwendet der Compiler immer die lokale des Unterprogramms im entsprechenden Unterprogramm. Im Hauptprogramm gilt selbstverständlich die Globale.

Und es gibt noch einen wichtigen Punkt: IN- und OUT-Variablen mit gleichem Namen sind trotzdem 2 verschiedene Variablen:

```
PROC TIMEKON
IN
[
S
]
OUT
[
S
]
BEGIN
DIV(S,60,S)
ENDPROC
```

Was hat man hier versucht? Man wollte das Ergebnis in die gleiche Variable zurückgeben, in der es empfangen wurde. Das klappt aber nicht! Der Compiler trägt 2 Variablen mit dem Namen S ein (ohne Fehlermeldung!) und verwendet dann zufällig die erste (oder die 2.). Das Ergebnis, das dann in OUT-S steht, ist also unbestimmt!

Die Moral von der Geschichte: Nie 2 lokale Variablen gleichen Namens in einem Unterprogramm deklarieren!

Ohne nun noch größere Undurchschaubarkeit zu produzieren, kommt noch ein Hinweis darauf, wie man es nicht machen sollte:

```
.TIMEKON(SEK,MIN,MIN)
```

Hier erwartet man, daß das Unterprogramm 2 Variablen zurückliefert (weil MIN 2 mal da steht) und schreibt dann die beiden zurückgelieferten Werte in die selbe Variable. Sowas macht natürlich keinen Sinn, denn am Schluß steht natürlich der Wert der Variablen, die als letzte zurückgeliefert wurde in MIN.

Die Moral von der Geschichte: Nie 2 Variablen gleichen Names im Unterprogramm Aufruf verwenden, deren Fußrichtung (IN/OUT) die gleiche ist.

Herald Schönfeld

Quick magazin 12

Mit dieser Ausgabe des Quick magazine beheben wir die Speicherplatzsorgen der Quick Programmierer. Reiner Caspar zeigt in der zweiten Folge seiner Multiprogramming-Serie, wie man auf dem 800 XL 42KB lange Quick-Programme schreiben kann und wie es auf dem 130 XE sogar möglich ist 66(!) KByte für fertig compilierte Quick-Programme zu benutzen. Matthias Krutz zeigt, wie man in Quick noch schneller formatiert Zahlen ausgeben kann. Und von Herald Schönfeld stammt die neue QUICK Version 2.1, die hier als Update für alle Quick V2.0 User geliefert wird. Kleine Änderungen im Compiler und größere Änderungen in den Bibliotheken machen dieses Update zum echten Muß für jeden QUICK Programmierer.

Best.-Nr. AT 193 DM 9,-

Beachten Sie auch die Seite 37.

PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis							
Alprasm	AT 25	19,90	Happy Set 3	AT 176	24,00	Quick Magazin 7	AT 102	9,00	
Assemblerbuch	AT 10	29,00	Happy Set 4	AT 177	24,00	Quick Magazin 8	AT 127	9,00	
Almas 2	AT 8	45,90	Happy Set 5	AT 178	24,00	Quick Magazin 9	AT 145	9,00	
Almas Toolbox	AT 7	19,00	Herbert 1	AT 33	29,00	Quick Magazin 10	AT 156	9,90	
Atomics	AT 101	29,80	Herbert 2	AT 42	29,00	Quick magazin 11	AT 180	9,00	
Bell-Cracker	AT 146	29,90	Im Namen des Königs	AT 13	19,00	Quick magazin 12	AT 193	9,90	
Bibo-Assembler	AT 190	49,00	Invasion	AT 36	19,90	RAMerw. 256KB	AT 143	149,-	
Black Magic Comp.	AT 147	29,90	Jinks	AT 188	39,00	Rubber Ball	AT 83	24,00	
"C"-Simulator	AT 00	19,90	Kaiser 2	AT 140	29,80	S.A.M.	AT 23	49,00	
Carrillon Printer	AT 153	29,90	Karte-Kasten	AT 189	24,00	S.A.M. Designer	AT 58	19,00	
Centr. interface II	AT 98	128,-	Kris	AT 183	24,90	S.A.M. Patcher	AT 57	12,00	
Der leise Tod	AT 26	19,00	Laser Robot	AT 199	29,80	S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00	
Design Master	AT 9	19,00	LDS Freezer	AT 75	29,00	S.A.M. Komplettpaket	AT 100	79,00	
Die Außerirdischen	AT 148	24,80	Library Diskette 1	AT 194	15,00	(S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)			
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90	Light Pen	AT 187	89,00	Sea Fighter/			
Disk zur Hexanküche	AT 5	19,80	Logitalk	AT 170	29,80	Leather Weapon	AT 54	29,00	
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00	Masic	AT 12	24,90	Sherlock Holmes	AT 17	29,00	
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00	Mega-Font-Texter	AT 162	29,00	Shogun Master	AT 107	24,90	
Disk-Line Nr. 3	AT 78	10,00	Monitor XL	AT 8	19,90	Sound Digitizer	AT 112	84,90	
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00	Monster Hunt	AT 192	29,80	Soundmachine	AT 1	29,80	
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00	MS-Copy	AT 161	24,90	Sourcegen 1.1	AT 2	24,90	
Disk-Line Nr. 8	AT 99	10,00	Musik Nr. 1	AT 135	14,00	Speedy 1050	AT 118	99,99	
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00	Parsec XL	AT 141	29,90	Spider/Snap 2	AT 72	29,00	
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00	Pirates	AT 181	29,80	Spieledisk 1	AT 132	18,00	
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00	Phantastic Journey I	AT 173	29,80	Spieledisk 2	AT 133	18,00	
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00	Phantastic J. II	AT 203	29,80	Spieledisk 3	AT 134	18,00	
Disk-Line Nr. 11	AT 152	19,00	Plastron	AT 163	29,90	3er Pack Spiele	AT 180	34,00	
Disk-Line Nr. 12	AT 157	19,00	Player's Dream 1	AT 126	19,00	Star LC 24-20	AT 181	759,-	
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00	Player's Dream 2	AT 185	16,90				
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00	Print Shop Operator	AT 131	18,00	Mitglieder			
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00	Print Star 1	AT 29	39,00	Telpei	AT 50	19,80	
Disk-Line Nr. 18	AT 195	18,00	Print Star 2	AT 36	39,00	Terminal XL/XE	AT 40	10,00	
Dynatone	AT 179	29,90	Print Star II/24	AT 142	54,00	Tigra	AT 90	15,90	
Expansion Adapter	AT 39	27,90	Print Universal 1029	AT 202	29,90	Turbo Basic	AT 84	22,00	
Fiji	AT 28	19,00	Pungoland	AT 37	29,00	Turbo Dos V2 1	AT 159	49,-	
Floppy 2000			Pyramidos	AT 73	29,00	Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-	
Die 2. Generation	AT 111	429,-	Qtec-Maus	AT 165	59,90	Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-	
Update Kit	AT 159	39,00	Quick V2.1	AT 53	39,80	T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90	
FIPlus 1.9	AT 24	24,90	Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,90	Utilities 1	AT 137	18,00	
Forth-Handbuch	AT 114	8,90	Quick V2.1 Handbuch und			Utilities 2	AT 138	18,00	
Gelaxi-Barkonid	AT 166	29,80	Quick magazin 12	AT 197	18,80	Utility Disk	AT 172	19,90	
Ghost3D-Pac Plus	AT 55	29,00	Quick ED V1.1	AT 86	19,00	Videofilmverwaltung	AT 151	29,90	
Gleaglest	AT 162	29,00	Quick Magazin 1	AT 58	9,00	WASEO-Publisher	AT 186	34,90	
Glagga Iti	AT 104	19,90	Quick Magazin 2	AT 68	9,00	Werner-Fieschler	AT 195	19,90	
Grafik Forth	AT 113	49,00	Quick Magazin 3	AT 77	9,00	XF Dual Disk Upgr.	AT 201	299,-	
Grafik Paket	AT 93	34,90	Quick Magazin 4	AT 79	9,00	XL-Art	AT 154	49,00	
(DigiPaint 1.0 + PD 81 A+B+C+D)			Quick Magazin 5	AT 85	9,00	Zielpunkt 0 Grad N	AT 62	29,00	
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00	Quick Magazin 8	AT 91	9,00	Set für W.Publisher	AT 186	15,90	
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90				5 Bilderdisketten	AT 196	25,00	
Hacker's Night	AT 66	24,90							
Happy Set 1	AT 174	24,00							
Happy Set 2	AT 175	24,00							

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten, Tel. 07252/3058

Für Ihre Bestellung bitte beigelegte Postkarte verwenden

Wie entstehen Strategiespiele? (Teil 5)

Im fünften Teil der Serie "Wie entstehen Strategiespiele?" sollte es eigentlich um die Beschleunigung des zuletzt besprochenen MiniMax-Verfahrens gehen. Da das Verlangen von einigen Lesern nach einem Spiele-Listing sehr groß ist, will ich den Alpha-Beta-Algorithmus zum Thema der nächsten Ausgabe machen. Zuerst einmal ist es gar nicht so einfach geeignete Themen für ein Strategiespiel zu finden, an denen man auch etwas lernen kann.

Springer gegen Bauer

Nachdem das Spiel Tic-Tac-Toe schon einmal als Listing abgedruckt wurde, habe ich mich in dieser Ausgabe für das Strategiespiel "Springer gegen Bauer" entschieden. Auch dieses ist ein Spiel, das schon in mehreren Versionen erschienen ist und sich trotzdem, aufgrund seiner überschaubaren Komplexität und geringen Spieldauer, immernoch großer Beliebtheit erfreut.

Springer gegen Bauer

Die Spielregeln sind ganz einfach. Spieler Rot (Bauern) und Spieler Blau (Springer) kämpfen gegeneinander auf einem fünf mal fünf Felder großem Spielbrett. Zu Beginn hat Rot fünf Bauern in der obersten Reihe und Blau zwei Springer in der untersten Reihe zur Verfügung.

Die Bauern können sich in jeder Spielrunde nur vorwärts bewegen, also im Spiel nach unten. Ein Bauer kann geradeaus auf ein angrenzendes leeres Feld ziehen oder diagonal auf ein von einem Springer besetzten Feld springen und diesen schlagen.

Der Springer zieht wie in der Abbildung zunächst zwei Felder in eine Richtung, dreht sich dann um 90 Grad und zieht auf das angrenzende Feld. Dabei ist es egal, ob die vom Springer zu überquerenden Felder leer sind oder nicht. Befindet sich auf dem Zielfeld ein Bauer, gilt dieser als

geschlagen und wird vom Brett entfernt. Blau gewinnt, falls er alle Bauern von Rot geschlagen hat oder falls Rot zugunfähig ist. Rot gewinnt, falls er einen Bauern in die letzte untere Reihe bringt, oder er die beiden Springer geschlagen hat.

Das Spielprogramm

In dieser Version des Spiels ist die Rollenverteilung klar festgelegt. Der Computer übernimmt den Part von Spieler Rot (Bauern) und Sie den von Spieler Blau (Springer). Sie können zu Beginn des Spiels angeben, wer antagen soll. Während der Computer am Zug ist, brauchen Sie nichts weiter zu tun als abzuwarten.

Wenn Sie an der Reihe sind müssen Sie den roten Rahmen mit den Tasten „=,+,“ auf den zu bewegendenden Springer steuern und RETURN drücken. Das Feld ist dann als Startfeld gespeichert und wird blau umrahmt.

Jetzt müssen Sie nur noch analog dazu das Zielfeld ansteuern und ebenfalls RETURN drücken, der Zug wird, wenn er korrekt ist, ausgeführt, sonst müssen Sie die ganze Prozedur wiederholen.

Sie werden sicher schon bald darauf kommen, wie der Computer zu zwingen ist. Die richtige Eröffnung ist dabei schon die halbe Miete.

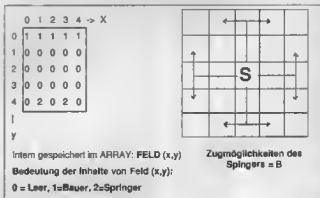
Besonderheiten

Im vorliegenden Programm werden die Vorteile einer rekursiven Programmierung nicht genutzt. Der Computer arbeitet nur mit Suchtiefe 1. Dieses Manko wird durch eine hervorragende Bewertungsfunktion ausgeglichen. Die Bewertung aller generierten Folgestellungen aus Sicht des Computers geschieht auf folgende Weise:

- Schlagen eines ungedeckten Bauern möglich: -5 Punkte
- Schlagen eines einmal gedeckten Bauern möglich: -3 Punkte
- Schlagen eines zweimal gedeckten Bauern möglich: -1 Punkt
- Befindet sich ein Bauer in der untersten Reihe: 500 Punkte(Sieg)
- kann ein Bauer vorwärts auf ein angrenzendes leeres Feld ziehen: +1 Punkt
- kann ein Bauer einen Springer schlagen: +2 Punkte

Ansonsten gehen sie zum besseren Verständnis das ganze Listing einmal durch und legen Sie dabei besonderen Wert auf die Bewertungsfunktion. Bis zum nächsten Mal!

Stefan Sölbrandt




```

10 REM Springer gegen Bauer
11 REM (c) 1992 von Stefan Soelbrandt
20 DIM FELD(5,5),CFELD(5,5),SX(5),SY(5),A$(8)
30 GOSUB 1610:REM Springerzuege
40 GOSUB 1670:REM Screen initialiaieren
50 GOSUB 1470:REM Spielfeld
60 GOSUB 1540:REM Anfangseufstellung
70 ? "Wollen Sie anfangen ";INPUT A$
80 IF A$="J" OR A$="JA" THEN SP=1:GOTO 100
90 BP=2
100 ? :? :? :? :EN=0
110 IF SP=1 THEN GOSUB 650:REM Spielerzug
120 IF SP=2 THEN GOSUB 240:X1=VX:Y1=VY:X2=NX:Y2=NY:REM Computerzug
130 GOSUB 1130:REM Zug ausfuehren
140 GOSUB 940:REM Spielende?
150 IF EN=0 THEN 210
160 IF BP=1 THEN ? "Sie haben gewonnen!":GOTO 180
170 ? "Ich habe natuerlich gewonnen!"
180 ? "Nochmal ";INPUT A$
190 IF A$="JA" OR A$="J" THEN RUN
200 GRAPHICS 0:END
210 SP=3-BP:GOTO 110
220 GOTO 220
230 REM Computerzug
240 FOR I=0 TO 4:FOR Q=0 TO 4:CFELD(I,Q)=FELD(I,Q):NEXT Q:NEXT I
250 MAXBW=-100
260 FOR VONY=0 TO 3:FOR VONX=0 TO 4
270 IF FELD(VONX,VONY)<>1 THEN 330:REM Steht auf diesem Feld ein Bauer?
280 IF FELD(VONX,VONY+1)=0 THEN NACHX=VONX:NACHY=VONY+1:GOSUB 370:REM Bauer
auf freies Feld
290 IF VONX=0 THEN 310:REM Am linken Rand?
300 IF FELD(VONX-1,VONY+1)=2 THEN NACHX=VONX-1:NACHY=VONY+1:GOSUB 370:REM
Schlagen schraeg links
310 IF VONX=4 THEN 330:REM Am rechten Rand?
320 IF FELD(VONX+1,VONY+1)=2 THEN NACHX=VONX+1:NACHY=VONY+1:GOSUB 370:REM
Schlagen schraeg rechts
330 NEXT VONX:NEXT VONY
340 RETURN
350 REM -----
360 REM Bewertung
370 FELD(VONX,VONY)=0:FELD(NACHX,NACHY)=1:BW=0
380 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 4
390 IF FELD(X,Y)<>2 THEN 510
400 REM Feld mit Springer
410 BW=BW-10:FOR I=1 TO 8
420 IF X+BX(I)<0 OR X+BX(I)>4 OR Y+BY(I)<0 OR Y+BY(I)>4 THEN 500
430 IF FELD(X+BX(I),Y+BY(I))<>1 THEN 500:REM Schlagen eines Bauern nicht
moeglich
440 BW=BW-5
450 IF Y+BY(I)<=0 THEN 500
460 IF X+BX(I)<=0 THEN 480
470 IF FELD(X+BX(I)-1,Y+BY(I)-1)=1 THEN BW=BW+2:REM Bedrohter Bauer gedeckt
480 IF X+BX(I)=4 THEN 500
490 IF FELD(X+BX(I)+1,Y+BY(I)-1)=1 THEN BW=BW+2:REM Bedrohter Bauer gedeckt
500 NEXT I
510 IF FELD(X,Y)<>1 THEN 590
520 REM Feld mit Bauer
530 IF Y=4 THEN BW=500:GOTO 590
540 IF FELD(X,Y+1)=0 THEN BW=BW+1:REM Bauer ist beweglich
550 IF X=0 THEN 570
560 IF FELD(X-1,Y+1)=2 THEN BW=BW+2:REM Bauer bedroht Springer
570 IF X=4 THEN 590
580 IF FELD(X+1,Y+1)=2 THEN BW=BW+2:REM Bauer bedroht Springer
590 NEXT X:NEXT Y

```

```

600 FOR I=0 TO 4:FOR Q=0 TO 4:FELD(I,Q)=CFELD(I,Q):NEXT Q:NEXT I:REM
Spielfeld zuruecksetzen
610 IF BEW<MAXBEW OR (BEW=MAXBEW AND RND(0)>0.5) THEN 630
620 MAXBEW=BEW:VX=VONX:VY=VONY:MX=MACHX:MY=NACHY
630 RETURN
640 REM Spieler am Zug
650 STAT=0
660 X=0:Y=4:CL=I:XP=X:YP=Y:GOSUB E50
670 CLOSE #2:OPEN #2,4,0,"X":GXT #2,K:CLOSE #2:XA=X:YA=Y
680 IF X=45 AND Y=0 THEN IF (X<>X1 OR (Y-1)<>Y1) OR STAT=0 THEN Y=Y-1
690 IF X=61 AND Y=4 THEN IF (X<>X1 OR (Y+1)<>Y1) OR STAT=0 THEN Y=Y+1
700 IF X=43 AND X=0 THEN IF ((X-1)<>X1 OR Y<>Y1) OR STAT=0 THEN X=X-1
710 IF X=42 AND X=4 THEN IF ((X+1)<>X1 OR Y<>Y1) OR STAT=0 THEN X=X+1
720 IF X<>155 THEN 790
730 IF STAT=1 THEN 760
740 IF FSLD(X,Y)<>2 THEN 670
750 X1=X:Y1=Y:CL=2:XP=X:YP=Y:GOSUB E50:STAT=1:GOTO 660
760 IF (FELD(X,Y)=0 OR FELD(X,Y)=1) AND ABS(X1-X)+ABS(Y1-Y)=3 AND
ABS(ABS(X1-X)-ABS(Y1-Y))=1 THEN X2=X:Y2=Y:GOTO 780
770 XP=X1:YP=Y1:GOSUB E90:STAT=0:GOTO 670
780 XP=X1:YP=Y1:GOSUB E90:XP=X:YP=Y:GOSUB E90:GOTO 820
790 XP=XA:YP=YA:GOSUB E90
800 XP=X:YP=Y:CL=1:GOSUB E50
810 GOTO 670
820 RETURN
830 REM Zeichne Quadrat
840 REM E: XP,YP,CL
850 COLOR CL:PLOT XP*16+40,YP*16:DRAWTO XP*16+55,YP*16:DXAWTO
XP*16+55,YP*16+15
860 DXAWTO XP*16+40,YP*16+15:DRAWTO XP*16+40,YP*16
870 RETURN
880 REM Quadrat loeschen
890 IF (YP*5+XP)/2=INT((YP*5+XP)/2) THEN CL=3:GOTO 910
900 CL=0
910 GOSUB E50
920 RETURN
930 REM Spielfeld?
940 EN=0
950 FOR I=0 TO 4:IF FELD(I,4)=I THEN 1090
960 NEXT I
970 FOR I=0 TO 4:FOR Q=0 TO 4
980 IF FELD(I,Q)=2 THEN 1010
990 NEXT Q:NEXT I
1000 GOTO 1090
1010 FOR I=0 TO 4:FOR Q=0 TO 3
1020 IF FELD(I,Q)<>I THEN 1080
1030 IF FSLD(I,Q+1)=0 THEN 1100
1040 IF I=0 THEN 1060
1050 IF FELD(I-1,Q+1)=2 THEN 1100
1060 IF I=4 THEN 1080
1070 IF FELD(I+1,Q+1)=2 THEN 1100
1080 NEXT Q:NEXT I
1090 EN=1
1100 RETURN
1110 REM Zug ausfuehren
1120 REM E: X1,Y1,X2,Y2
1130 IF FELD(X2,Y2)=1 THEN ANEB=ANEB-1
1140 IF FELD(X2,Y2)=2 THEN ANES=ANES-1
1150 FELD(X2,Y2)=FELD(X1,Y1):FELD(X1,Y1)=0
1160 X=40+X1*16:Y=Y1*16
1170 IF (Y1*5+X1)/2=INT((Y1*5+X1)/2) THEN GOSUB 1310:GOTO 1190
1180 GOSUB 1270
1190 X=40+X2*16:Y=Y2*16
1200 IF (Y2*5+X2)/2=INT((Y2*5+X2)/2) THEN GOSUB 1310:GOTO 1220
1210 GOSUB 1270
1220 IF FELD(X2,Y2)=1 THEN GOSUB 1410:GOTO 1240
1230 GOSUB 1350
1240 RETURN

```

```

1250 REM Zeichne weisses Feld
1260 REM S: X,Y
1270 COLOR 0:FOR I=Y TO Y+15:PLOT X,I:DRAWTO X+15,I:NEXT I
1280 RETURN
1290 REM Zeichne schwarzes Feld
1300 REM S: X,Y
1310 COLOR 3:FOR I=Y TO Y+15:PLOT X,I:DRAWTO X+15,I:NEXT I
1320 RETURN
1330 REM Zeichne blauen Springer
1340 REM S: X,Y
1350 COLOR 2:PLOT X+4,Y+13:DRAWTO X+11,Y+13:DRAWTO X+11,Y+6:DRAWTO
X+10,Y+5:DRAWTO X+10,Y+4
1360 DRAWTO X+8,Y+2:DRAWTO X+8,Y+4:DRAWTO X+7,Y+3:DRAWTO X+4,Y+6:DRAWTO
X+4,Y+7:DRAWTO X+6,Y+7
1370 DRAWTO X+7,Y+6:DRAWTO X+8,Y+6:DRAWTO X+8,Y+9:DRAWTO X+7,Y+10:DRAWTO
X+7,Y+11:DRAWTO X+6,Y+11:DRAWTO X+5,Y+12
1380 RETURN
1390 REM Zeichne roten Bauern
1400 REM S: X,Y
1410 COLOR 1
1420 PLOT X+5,Y+4:DRAWTO X+5,Y+5:PLOT X+5,Y+13:PLOT X+6,Y+3:DRAWTO
X+6,Y+6:PLOT X+6,Y+11:DRAWTO X+6,Y+13
1430 PLOT X+7,Y+2:DRAWTO X+7,Y+13:PLOT X+8,Y+2:DRAWTO X+8,Y+13:PLOT
X+9,Y+3:DRAWTO X+9,Y+6
1440 PLOT X+9,Y+11:DRAWTO X+9,Y+13:PLOT X+10,Y+4:DRAWTO X+10,Y+5:PLOT
X+10,Y+13
1450 RETURN
1460 REM Spielfeld
1470 X=40:Y=0:FARB=1
1480 IF FARB=0 THEN GOSUB 1270:FARB=1:GOTO 1500
1490 GOSUB 1310:FARB=0
1500 X=X+16:IF X=120 THEN X=40:Y=Y+16
1510 IF Y<80 THEN 1480
1520 RETURN
1530 REM Anfangsaufstellung
1540 Y=0:FOR X=40 TO 104 STEP 16:GOSUB 1410:NEXT X
1550 Y=64:X=56:GOSUB 1350:X=88:GOSUB 1350
1560 REM Spielfeld intern
1570 FOR I=0 TO 4:FOR Q=0 TO 4:FELD(I,Q)=0:IF Q=0 THEN FELD(I,Q)=1
1580 NEXT Q:NEXT I:FELD(1,4)=2:FELD(3,4)=2
1590 RETURN
1600 REM Moeeglichs Springerzuege
1610 RESTORE 1650
1620 FOR I=1 TO 8
1630 READ X,Y:GX(I)=X:SY(I)=Y:NEXT I
1640 RETURN
1650 DATA -2,1,-1,2,1,2,2,1,-2,-1,-1,-2,1,-2,2,-1
1660 REM Screen initialisieren
1670 GRAPHICS 7:POKE 712,12:POKE 710,0:POKE 709,116:POKE 708,48:POKE 752,1
1680 RETURN

```



© 1989 by K. BILMETER

Programmierung in Grafik-Forth (Teil 5)

In dieser Folge beschäftigen wir uns mit dem Stackkommentar und Grafikbefehlen.

Stackkommentar

Die gute Kommentierung eines Programmes ist in vielerlei Hinsicht notwendig. In FORTH gibt es fünf Arten von Kommentaren: Kommentare zum Stackeffekt, zur Datenstruktur, zum Eingabetext, Zweckangaben und beschreibende Kommentare. Dieses Mal wollen wir uns mit den Stackeffekt-Kommentaren befassen. Ein Stackeffekt-Kommentar zeigt die Argumente, die die Definition vom Stack holt und die, die sie eventuell auf den Stack zurückbringt. Der Stackeffekt vom Wort **PLOT** ist: `x y -`.

Links von den Bindestrichen stehen die Werte, die von der Definition verbraucht werden und rechts die, die von der Definition zurückgebracht werden. In unserem Beispiel stehen `x` und `y` links der Bindestriche, da sie von **PLOT** verbraucht werden, und rechts steht nichts, da von **PLOT** kein Wert zurückgebracht wird.

Von **LINE** sieht der Stackeffekt beispielsweise so aus

`x1 y1 x2 y2 -`

Wenn ein Wort, wie **LINE**, keinen Wert zurückbringt, kann man auch die Bindestriche weglassen:

`x1 y1 x2 y2`

Der Stackeffekt von `+` sieht folgendermaßen aus:

`n1 n2 -- Summe`

Wenn man den Stackeffekt eines Wortes im Quellcode kommentieren will, muß man ihn in Klammern setzen, damit der Compiler nicht versucht den Kommentar zu übersetzen

Beispiel:

`: HOCH2 (n = n-hoch-2)`

`DUP * ;`

Es gibt allgemein verwendete Abkürzungen zu Stackkommentaren. Sie stehen auf Seite 38 im Handbuch.

Nachfolgend eine Liste der bis jetzt besprochenen Wörter mit den dazugehörigen Kommentaren:

GRAFIK (--)

EIN (--)

AUS (--)

PLOT (x y --)

DUP (n -- n n)

DROP (n --)

SWAP (n1 n2 -- n2 n1)
OVER (n1 n2 -- n1 n2 n1)
ROT (n1 n2 n3 -- n2 n3 n1)
`+` (n1 n2 -- Summe)
`-` (n1 n2 -- Differenz)
`*` (n1 n2 -- Produkt)

`/` (n1 n2 -- Quotient)

RAM (--)

ROM (--)

DO ... LOOP DO: (Grenze Index --) **LOOP:** (--)

LINE (x1 y1 x2 y2 --)

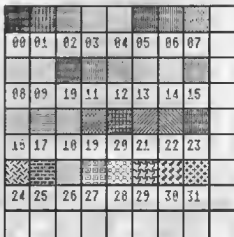
DRAWTO (x2 y2 --)

COLOR (Farbe --)

DO ... +LOOP DO: (Grenze Index --) **+LOOP:** (n --)

FILL (x y Muster#)

In der letzten Folge haben wir mit **BRETT3** das "Grundgerüst" eines Schachbretts gezeichnet. Ein Schachbrett besitzt aber nicht nur Felder einer Farbe, sondern weiße und schwarze Felder. Unser Computerschachbrett braucht deshalb auch weiße und schwarze Felder. Mit dem Wort **FILL** (`x y Muster#` --) des GRAFIK-Vokabulars, nicht zu verwechseln mit **FILL** vom FORTH-Stammvokabular, kann eine Fläche gefüllt werden. Die Shortdefinition erwartet auf dem Stack die Koordinaten des Punktes `x,y`, der innerhalb der zu füllenden Fläche liegen muß, und die Nummer des zu benutzenden Füllmusters. Es gibt 32 Füllmuster:



Beispiel zu **FILL**:

GRAFIK EIN RAM 10 20 40 50 BOX 20 30 27 FILL ROM

Füllmuster haben eine Größe von 8*8 Punkten und sind ab **\$EC00** (60416) "hinter dem Betriebssystem" abge-

speichert. Die Mustertabelle belegt 640 Bytes.

Auf der 2. Seite von Grafik-FORTH, auf den Blöcken 39-41, finden Sie eine Demo die zeigt, wie neue Füllmuster erstellt werden können. Lesen Sie sich dazu auch die Seiten 10, 22 und 27 im Handbuch durch.

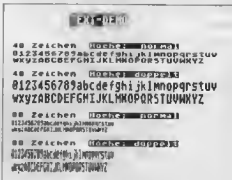
Um die schwarzen Felder des Brettes zu zeichnen wählen wir Muster 0, weil es eine Fläche vollkommen schwarz ausfüllt.

Im Demoprogramm zu dieser Folge wird ein Wort **SCHWARZ** ($x\ y \rightarrow$) definiert, das ein Feld schwarz ausmalt. **SCHWARZ** wird immer zusammen mit **FELD** (**Linie Reihe** $\rightarrow x\ y$) benutzt. **FELD** erwartet auf dem Stack 2 Zahlen. Die erste Zahl ist die Liniennummer, wobei 0 der a-Linie und 7 der h-Linie entspricht. Die zweite Zahl ist die Reihenummer, die wie üblich von 1-8 geht. In der Definition **FAERBEN** werden die beiden Wörter benutzt, um das von **GERUEST** gezeichnete "Grundgerüst" des Schachbretts einzufärben.

TEXT ($x\ y\ a\ \# \text{Modus}\#$)

Zu einem vollständigen Schachbrett gehört auch die Beschriftung mit Zahlen und Buchstaben. Im Demoprogramm gibt **.ZAHLEN** die Reihenummern und **.BUCHSTABEN** die Linienbezeichnung aus. Beide verwenden dazu das Wort **TEXT** ($x\ y\ a\ \# \text{Modus}\# \rightarrow$) des GRAFIK-Vokabulars. Es erwartet auf dem Stack die Position des zu druckenden Textes (x und y), die Adresse ab der der auszugebende Text im Speicher liegt (a), die Länge des Textes in Bytes ($\#$) und die Moduskennzahl (**Modus#**). x kann Werte zwischen 0 und 312 annehmen, jedoch beginnt die Textausgabe stets an einer Vielfachen von 8. x wird intern nämlich in $x=\text{int}(x/8)*8$ umgewandelt. Intern sind damit also nur 40 Positionen möglich. **Modus#** kann einer der 4 Werte sein.

- a) **Modus#**=0 ==> der Text wird in 40-Zeichennormalschrift ausgegeben
- b) **Modus#**=64 ==> der Text wird in doppelthoher 40-Zeichenschrift ausgegeben
- c) **Modus#**=128 ==> der Text wird in 80-Zeichenschmal-schrift ausgegeben
- d) **Modus#**=192 ==> der Text wird in doppelthoher 80-Zeichenschrift ausgegeben



Die "Textfarbe" kann durch **COLOR** verändert werden. Bei Farbe 0 wird der Text unsichtbar ausgegeben, wenn an der Stelle, an der der Text ausgegeben wird, nichts steht.

Beispiel:

GRAFIK EIN RAM 0 COLOR 0 40 2354 14 0 TEXT ROM

Wenn dort bereits "etwas steht", dann wird an den Stellen, an denen Punkte auf dem Bildschirm gesetzt sind, der Text invers ausgegeben. Das hört sich sehr kompliziert an, ist aber sehr leicht zu verstehen, wenn man folgendes eingibt.

GRAFIK EIN RAM 1 COLOR 10 10 60 70 BOX 20 30 0 FILL ROM

RAM 0 COLOR 0 12 2354 14 0 TEXT ROM

RAM 1 COLOR 0 0 2354 14 0 TEXT ROM

Mit Farbe 1 wird ein Text ganz normal auf den Bildschirm geschrieben.

Beispiel:

TBL "HALLO 72 C, 97 C, 108 C, 108 C, 111 C,

GRAFIK EIN RAM 1 COLOR 32 80 "HALLO 5 64 TEXT ROM

Mit Farbe 2 wird ein Text mit der üblichen exklusiven Oderverknüpfung gesetzt.



Beispiel:

TBL "TEST 84 C, 101 C, 115 C, 115 C,
GRAFIK EIN RAM 2 COLOR 48 90 "TEST 4 128 TEXT ROM
RAM 48 90 "TEST 4 128 TEXT ROM

Es gibt einen Trick, mit dem man einen normalen Text
invers ausgeben kann. Dazu muß man den Wert 255 in
die Speicherstelle 65520 speichern, nachdem man das
Betriebssystem ausgeschaltet und entweder Zeichenfar-
be 1 oder 2 gewählt hat. Nach der Textausgabe muß
man den ursprünglichen Wert 0 in die Speicherstelle
65520 speichern!

Beispiel:

TBL "HELLO 72 C, 101 C, 106 C, 106 C, 111 C,
GRAFIK EIN RAM 1 COLOR 255 65520 C1 ROM
RAM 72 110 "HELLO 5 0 TEXT 0 65520 C1 ROM

Bei der Textausgabe wird nicht
der normale Zeichensatz verwen-
det, sondern ein ab der Adresse
\$F000 (\$1440) im Speicher lie-
gender zweiter Zeichensatz. Die-
ser wird auch vom Editor verwen-
det! Vom normalen Zeichensatz
unterscheidet er sich nur da-
durch, daß das Zeichen mit der
Nummer 125 eine geöffnete und
das mit der Nummer 10 eine
geschlossene geschweifte Klam-
mer ist.

Demoprogramm

Zum Ausprobieren des Demopro-
gramms booten Sie bitte Grafik-
FORTH Teil 1. Nach dem Booten
legen Sie die Diskette mit den
Programmen der vorherigen Tei-
le ins Lautwerk und geben fol-
gendes ein:

EDITOR 12 L. WIPE L <RE-
TURN>, ED <RETURN>, den
Quelltext von SCR# 12, wenn Sie
damit fertig sind <CON-
TROL>+<3>, UE N L ED <RE-
TURN>, den Quelltext von SCR#
13, <CONTROL>+<3>, UE N L
ED <RETURN>, den Quelltext
von SCR# 14, <CON-
TROL>+<3>, UE FH RAUS <RE-
TURN>, 12 LOAD <RETURN>
und DEMO4 <RE-TURN> zum
Starten der Demo.

Rainer Hansen

Grafik - Forth

Wenn Sie sich für Grafik interessieren und auch
keine Berührungsangst mit der Sprache Forth ha-
ben, sollten Sie sich das Programm Grafik-Forth ha-
zulegen. Das auf 5 Diskettenseiten mit einem um-
fangreichen dt. Handbuch gelieferte System erreicht
unglaubliche Fähigkeiten.

Best.-Nr AT 113

DM 49,-

Forth-Handbuch

Für den schnellen Einstieg in Forth eignet sich
hervorragend dieses günstige Buch.

Best.-Nr. AT 114

DM 6,90

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

DEMOPROGRAMM

```
SCR# 12
0 \ Demoprogramm fuer ATARI-MAGAZIN 6/88, Seite 1 00 00.00.000
1 000F 70 000F01 0000 000000
2 9A 000F00 0/0000
3 0 000F00 000
4 00 000F00 00
5 0A 000F00 00
6 00 0/000 0 0 000F00 00
7 0A 0/000 0 0 000F00 00
8 00 0000
9 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 40 0,
A 00 00000000
B 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0,
C 00 00000000
D 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0,
E 00 0, 00 0,
F -->
```

```
SCR# 13
0 \ Demoprogramm fuer ATARI-MAGAZIN 6/88, Seite 2 00 00.00.000
1 000F 70 000F01 0000 000000
2 9A 000F00 0/0000
3 0 000F00 000
4 00 000F00 000
5 0A 000F00 000
6 00 0000
7 0A 000F00 000
8 00 0000
9 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0,
A 00 00000000
B 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0,
C 00 00000000
D 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0,
E 00 0, 00 0,
F -->
```

```
SCR# 14
0 \ Demoprogramm fuer ATARI-MAGAZIN 6/88, Seite 3 00 00.00.000
1 000F 70 000F01 0000 000000
2 9A 000F00 0/0000
3 0 000F00 000
4 00 000F00 000
5 0A 000F00 000
6 00 0000
7 0A 000F00 000
8 00 0000
9 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0,
A 00 00000000
B 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0,
C 00 00000000
D 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0, 00 0,
E 00 0, 00 0,
F -->
```


KLEINANZEIGEN



Der kostenlose Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin

Suche defekte XL/XE Hardware, sowie folgende Bücher: Prof Buch, Prog 6502 von Rodney 2 oder anderer Suche desweiteren Action-Modul Hoiger Schmeidl, Tel. 05474/1271 ab 18 Uhr

Suche Kontakt zu XL/XE-Usern, die mit der Enka S 3004 drucken (Diskette oder Turbo-Kassette) Hartmut Flex, Schulte 32, O-8821 Kodorsdorf 2

Suche neu oder gebrauchten, intakten Antriebsmotor für Floppy 1050 Sieffen Hühne, Tivolistr. 12, O-6500 Gern

Wer hilft mir? Habe Probleme mit Atari-Drucker 1029 Brauche deutsche Betriebsanleitung, Tel. 040/5711753

Suche Spiele: 2010, Matterhorn Miner 2048er, Pirates of Barbary Coast. Auf Disk Uwe Heuler, Gabelsbergstr. 2-4, 6780 Pirmasens, Tel. 06331/44230 ab 17 Uhr

Verkaufe Orig. Disk: Tabel, Quick ED, Aufreißer, Zador, Drag, Ballcracker, je Disk m. Anl. 10,-DM, keine Versandkosten. Volker Matzat, Wächhofkoppel 8, 2420 Sösel/Röbel

Verkaufe 6-Bit System, Atari 800XE, 256K, 300,-DM, Floppy 2000, 300,-DM Zubehör und original Software (30 Artikel) ab 6,-DM zu haben. Liste kommt auf Anfrage ins Haus. Andreas Hobe, Buchbergerstr. 24, O-8802 Großschönau

Suche Hardware XL/XE komplett und funktionsfähig (Computer, Floppy, Datenrecorder): Angebote bitte schriftlich an T. Bachs, E.-Abbe-Str. 31, O-6327 Ilmenau

Farbdrucker "Okumasa 20" für Atari-XL/XE mit Startexier und Zubehör für 900,-DM, Tel. (19-21 Uhr) 02041/90125

Suche 800XL und 1050, Angebote mit Preis an Udo Schnitzler, Taitstr. 72, W-6630 Solingen 11

Suche kostenlos oder zu geringem Preis ältere Hobby-Computer-Zeitschriften mit Listings für Atari XL/XE, Angebot an Kristian Häring, Schubertstr. 24, 7068 Urbach

Suche dringend Mario u. Technik-Verlage Buch: "Ausgesuchte Atari-Programme mit Listings", auch teilweise, da Buch im Verlag vergriffen. Suche ferner Kasset-Pad und Drucker 1027, Ralf Wietstock, K-Kolwitz-Str. 3, 62 Wiesbaden, Tel. 503165

Suche Schaltpläne für 800 XL und Floppy 1050 und andere Hardwareideen. Marc Scheibin, Birkenweg 20, 7344 Gingen/Flle

Suche technisch und optisch einwandfreie Floppy Atari 1050 Angebot mit Preisangaben an Rudolf Klarner, Trojanstr. 8, O-2530 Warnemünde

Suche Kasset Pad oder Atari-Mahafel Gerd Gläb, Bergstr. 22, O-1282 Schönau

Suche Spiele und Kontakte im Raum München zwecks Informations- und Softwareaustausch. Spiele, Zybox, Koronis Pft, Draconus und sonstige Klassiker Markus Altmann, Gailingser Str. 144, 80333 Kraling

Suche Software auf Disk, Module und Cassette: Angebote an: S. Hoyer, wa ca d. Ferro 7, CH-6648 Menzob-Schweiz

Suche Atari-Magazine 1/87, 2/87 und 2/88 Holger Schirke, Schulte 3, O-4220 Leuna

Suche Anwendungshilfen für Assembler und Disassembler (Literatur oder Erfahrungsaustausch) H. Alig, Waldwegung 26, O-6534 Tautenhain

Suche Infos über Drucker XMM 801 sowie Treibersoftware dafür Frank Krüger, Str. 6, Völkstr. 31, O-3250 Stadlurt

Verk. Drucker Seiko: GP 550 AT komplett angeschlossen für XL/XE & Software für 150,-DM, Datenrecorder 1010 30-DM div. Case Software (Liste anfordern) Frank Apfolt, Hengstasse 12, 6238 Hofheim-3

Suche Schaltpläne für 800 XL Rev D Verkauft Datenrec. XC 12, Preis VS Tel. 08481/565. Wer hat einen 800XL im Raum Regensburg?

Suche Atari-Magazine ab Heft 3/87 - 10/89 komplett oder einzeln Frank Belau, Dorfstr. Nr. 65a, O-7701 Seidenhof

Wer kann helfen? Orig. Cass. auf Disk Bruce Lee, Spy vs Spy 3, Head over Heels, Cohen a Tower + Cosmic Tunnels - auch auch Cass. Tauschpartner K.H. Rasche, Wilberstr. 79, 4006 Erkrath 2

Suche Lösung für Serenite, Atlantis und Trolls Suche Spiel "Ghost-Busters" auf Disk oder Kassette Neke Lachmann, Grosche 1, O-6905 Jena/Göschwitz

Suche deutsche Beschreibung für Atari Light-Pen, Zahle gut! Friedrich Gnutza, Rudolf-Breit-scheid-Str. 18, 30118 Seelze 1

Centronics Interface II, NP 128,-, für 80,- VHS abzugeben Centronics Druckerlabel, 1,80m lang, 15,-DM Andreas Riedel, Konrad-Adenauer-Ring 38, 6200 Wiesbaden

Schachcomputer Chess Champion Super System 3, Spielstärke bis 99 99 Stunden möglich, 100,-DM VHS, Andreas Riedel, Konrad-Adenauer-Ring 38, 6200 Wiesbaden

Wegen Komplexierung meiner Daten sind 160 Disks + 2 Boxen übrig, Abzugeben für 80,-DM Andreas Riedel, Konrad-Adenauer-Ring 38, 6200 Wiesbaden

Verkaufe 800 XL + 64K + Floppy 1050 + Drucker 1027 + Casapal 1010 + Colmon, Philippe DM 8533 + 2 Joysticks + umfangr. Software + Literatur an Abholer für DM 900,- Tel. ab 17 Uhr 02596/2580 - Karut

Suche Plotter 1020, Mahafel, Kassetpad, alles betriebsbereit. Angebote gegen Gebot an: Tabel ab 16 Uhr 040/802569

Verkaufe Atari Trackball 40,- (Porto inbegriffen), Werner, Chemnitz, Tel. 214409

Suche dringend Adapter zum Anschluß des Motors HYUNDAI Jens Müller, Blumberger-Damm 194, O-1192 Berlin/M

Suche Trackball von HOCO wie im ATARI-Magazin 6/87 beschrieben. Bitte und auch Austausch von Anwenderprogrammen auf Diskette Uwe Peltz, Fritz-Hacker-Str. 47, O-9270 Hohenstein-Ernstthal

Suche Floppy 1050 möglichst mit Erweiterung, sowie Antriebsarmen für 1050, Angebote an Uwe Vogel, Röllingstr. Dorstr. 47b, O-9113 Claibitz

Suche Atari-Computer (alte Serie), sowie Zubehör (auch teilweise, z.B. Gehäuse, Platten, etc.), Mario Lukas, Schornweberstr. 116, O-1162 Berlin

Komplette Systemauflösung Liste anfordern bei Dieter Schreck, Bismarck 3, 6050 Offenbach

Aufkl. Suche alles über BTX, zur Realisierung eines Decoders für unseren XL/XE. Also wer irgendwas an Unterlagen wie CEPT-Standard usw. hat, sollte mit mir Kontakt aufnehmen. Mitarbeit erwünscht M. Schlegel, Mangoldstr. 65a, 4600 Dortmund, Tel. 0231/339991

Suche Handbuch 130 XE und Info über 5-Bit Hardware Wer hat Erfahrung mit dem DVC C-Compiler (PD 86) oder Drapper Pascal (PD 130) oder Kyan Pascal M. Kughardt, Kulmbacherstr. 18, 8659 Untersteinbach

Suche Tastatur für das XE-System. Meine ist leider defekt. Oder wo kann ich eine Tastatur nachkaufen? Angebote an Frank Braun, Tel. 0611/2100520 ab 20 Uhr

Erfahrungs- und Softwareaustauschpartner gesucht. Gesucht wird Boulderdash 3 Albrecht Neekamp, Ammüller 2, 4000 Düsseldorf, Tel. 0211/574313 nach 18 Uhr

Suche Original EPSON-9-Nadeldrucker, ATA Ri 1050 Laufwerk, ATARI 1020 Plotter. Suche außerdem folgende ICD-Modelle: MAC/65, R-Time-Clock und ACTION! Angebote an Florian Baumann, Telefon 06173/82106 (ab 18.00 Uhr)

Anzeigenschluß für

Kleinanzeigen

2.6.92

Bitte Postkarte verwenden

Neue Public Domain

Bitte beachten Sie unser PD-SUPERANGEBOT
auf der Seite 35

Neue Preise: "Die Menge macht's"

PD-Ecke von Ulf Petersen

Public Domain Software gehört ohne Zweifel zu den am meisten verbreitetsten Softwaregattungen überhaupt. Gerade für den XL/XE hat dieser Zweig eine immens große Bedeutung. Um den Bedarf an Public Domain Software zu befriedigen und um zu zeigen, daß es noch jede Menge unentdeckte Software für unseren 8-Bitter gibt, stellen wir Euch heute wieder 9 neue PDs vor.

MOVIE MONSTERS

Da ist doch tatsächlich ein echtes Monster im Godzilla-Stil unterwegs und trampelt alles nieder, was nur niederzutrampeeln ist. In diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle des Monsters und müssen versuchen so viel wie nur möglich zu zerstören. Klar, daß vielerlei Gegner wie Polizei und Militär Sie daran hindern wollen. MOVIE MONSTERS ist die PD-Umsetzung des EPYX-Klassikers MOVIE MONSTERS GAME.

Best.-Nr. PD 161 DM 9,-

ACTION GAMES #3

Von dieser Serie gibt es auch diesmal wieder einen neuen Teil. Wieder einmal befinden sich auf dieser Diskette einige MS-Spiele, die insgesamt alle Ihr Geld wert sind.

Best.-Nr. PD 162 DM 9,-



DEMO MAKER

Heißerseht, präsentieren wir diesmal den DEMO-MAKER, mit dem man seine eigenen Demos erstellen kann.



Zwar kann man keinesfalls den Komfort der DEMO MAKER auf anderen Rechnern, wie beispielsweise dem AMIGA, erwarten, aber für beeindruckende Vorspanne ist dieser DEMO MAKER immer wieder verwendbar.

Best.-Nr. PD 163 DM 9,-

TURBO 1050 EMULATOR

DIE Sensation für alle Besitzer einer SPEEDY vom COMPY-SHOP. Mit Hilfe dieser Diskette können Sie, so unglaublich das auch klingen mag, Ihre 1050 mit SPEEDY in eine 1050 mit TURBO (von B. Engl) verwandeln. Dazu wird die SPEEDY rein per Software völlig umprogrammiert. Aber keine Angst, spätestens wenn Sie

Ihre 1050 aus- und wieder einschalten, hat der Spuk ein Ende und Sie haben wieder Ihre 1050 mit SPEEDY.

Selbst Programme wie das TURBODOS unterstützen die EMULATION. Der Unterschied ist kaum feststellbar. Best.-Nr. PD 164 DM 9,-

SANTA PARAVIA

Wer kennt nicht alles das legendäre KAISER, von dem es je inzwischen auch einen Nachfolger gibt (KAISER II). Wußten Sie aber auch, daß es vor der kommerziellen Version von KAISER auch eine Ur-Version gab? Nicht?

Nun, denn wollen wir das hiermit ändern. SANTA PARAVIA ist die offizielle Ur-Version von KAISER. Zwar hat sie natürlich nicht alle Grafiken, aber dennoch bietet es höchsten Komfort. Für jeden Fan von Wirtschaftssimulationen ist dieses Programm ein absolutes Muß!

Best.-Nr. PD 165 DM 9,-



BATTLE STATIONS

Action-Freaks werden bei dieser Diskette voll auf ihre Kosten kommen. Insgesamt 7 verschiedene Spiele, alle in qualitativ gutem Zustand, werden auf dieser Diskette geboten.

SPACE ATTACK: Verteidigen Sie Ihre Raumstation gegen die anfliegenden Asteroiden.

CAMBODIA: Versuchen Sie mit dem Hubschrauber möglichst viele Leute aus schwümmigem Gelände zu retten.

STAR-CASTLE: Auch hier wird Ihre Raumstation angegriffen - wenn auch "nur" von feindlichen Schiffen. Vertei-

Action Games #3



digung ist hier die beste Form des Angriffs.

LANDER: Hier müssen Sie mit Ihrem Raumgleiter auf der schwierigen Planetenoberfläche landen.



ESCAPE: Versuchen Sie mit Ihrem Schiff durch den immer dichter werdenden Asteroidengürtel zu entkommen.

men.

PANZER: Dem bekannten VCS2600-Spiel nachempfunden. Versuchen Sie mit Ihrem Panzer den des menschlichen Gegners zu besetzen.



SKYWARROR: Alarm im Weltall! Wieder einmal ist es an der Zeit möglichst viele feindliche Shuttles zu besetzen. Technisch gut gemachtes Ballerspiel

Best.-Nr. PD 166

DM 9,-

EXPLORER II

Ein Kernreaktor ist außer Kontrolle geraten. Als Pilot eines der letzten Shuttles müssen Sie versuchen am Reaktor vorbei ins Freie zu entfliehen. Immer wieder eine neue Herausforderung.

Best.-Nr. PD 167

DM 9,-



LIGHT FLIGHT



SUPERANGEBOT

Die Menge macht's

5 PD-Disketten nur DM 35,-

10 PD-Disketten nur DM 60,-

15 PD-Disketten nur noch DM 80,-

PD-HIGHLIGHTS

Ähnlich dem bekannten LIGHT TRACES (wenn auch hier nur in der 2D-Perspektive), kämpfen auch hier zwei menschliche Gegner gegenein-



ender. Damit alles nicht so eintönig wird, werden verschiedene Territorien angeboten. Schließlich liegt darin mit einer der Hauptpreise für diese Spielart.

Best.-Nr. PD 168

DM 9,-

DRAGON QUEST

Wieder einmal können wir Ihnen ein neues, wenn auch kleines Rollenspiel präsentieren. Sie sind ausgezogen, um Ehre und Reichtum zu ernten. Auf Ihrer Reise durch die verschiedenen Gegenden werden Ihnen aber zahlreiche Gegner begegnen. Wie auch immer Ihr Weg aussieht wird durch die interne Anleitung wird Ihnen der Umgang mit diesem Rollenspiel sehr vereinfacht. Sollten Sie ein Fan von Rollenspielen sein, so sind Sie mit dieser PD-Diskette mit Sicherheit gut bedient.

Best.-Nr. PD 169

DM 9,-

Wieder einmal ein reichhaltiges Angebot mit vielen Highlights, nicht wahr? Bis zur nächsten Ausgabe dann!!

Ulf Petersen

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 161	Movie Monster	DM 9,-
PD 162	Action Games #3	DM 9,-
PD 163	Demo Maker	DM 9,-
PD 164	Turbo 1050 Emulator	DM 9,-
PD 165	Santa Pervis	DM 9,-
PD 166	Battle Stations	DM 9,-
PD 167	Explorer II	DM 9,-
PD 168	Light Flight	DM 9,-
PD 169	Dragon Quest	DM 9,-
PD 170	XF 551 Utility-Disk	DM 9,-

Für Ihre Bestellung benutzen Sie bitte die beigelegte Bestellkarte.

Unser gesamtes Angebot finden Sie in unserem Hauptkatalog und in den Sonderprospekten 1991. Falls Sie diese nicht haben, einfach anfordern (bitte Rückporto DM 3,- beilegen)

Power per Post - PF 1640 - 7518 Bretten



Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

LIBRARY-DISKETTE 1

Für den Mega-Font-Texter

Hier ist die neueste Diskette mit 5 weiteren Mega-Fonts, einem Konvertierungsprogramm, mit dem man ATARI-Fonts in Mega-Fonts umwandeln kann, und weiteren Demobildern. Wer sich viel Arbeit ersparen will beim Selbsterstellen von diesen Fonts, sollte sich die Diskette unbedingt zulegen!

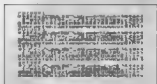
Best.-Nr. AT 194

DM 15,-

DISK-LINE 16

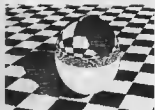
Noch nie gab es in dieser Software-Schatzkiste eine solche Fülle von wertvollen und unterhaltsamen Programmen wie in der DISK-LINE Nr. 16! PC-Anwender wissen sicher die Vorteile einer Autoexec.Bat-Datei zu schätzen, wobei mehrere Dos-Befehle nacheinander angearbeitet werden. Mit unserem AUTOEXEC.BAT-Generator haben auch die XL/XE-User die

weder längerlich, wenn man ein Font für sein Programm sucht und erst alle nacheinander durchgehen muß. **FONTZEIGER** löst dieses Problem. Bis 4 Fonts gleichzeitig können angesehen und auch auf EPSON- und kompatiblen



Druckern ausgedruckt werden! Und für die Anwender unter Euch, die ihre Programme vor dem Zugriff anderer schützen wollen, gibt es **PASS-SWDRT-INSTALLATION!** Eine oder mehrere Passwort-Abfragen können vor eine Maschinendatei oder auf einer Bootdisk installiert werden, wobei das Passwort so verschlüsselt wird, daß es auch mit einem Disk-Monitor nicht mehr lesbar ist! Zur Entspannung haben wir diesmal die Spiele **GLUECKSRAD** (dem TV-Glücksspiel nachempfunden), **BREAKTHRU** (eine Breakout-Variante mit neuen und sehr hilfreichen Zügen), **SPACERUN** (Hindernissen im Weltall) und das bunte Assemblerspiel **BETON PANIK** (hier können Sie sich als Betonmischer versuchen). Besonderes Plus dieser Ausgabe ist der **NATJIEF-EFFEKT**, der die Vervielfachung eines Players im DLI zusammen mit dem Regenbogeneffekt verführt, und der **RAYTRACING-GENERATOR**, womit der XL/XE gegenüber den größeren Computern wieder beweist, daß auch er zu so etwas fähig ist: Eine Kugel auf einem Schachbrett kann in verschiedenen Auflösungen gezeichnet werden, wobei der Blickwinkel, Radius usw. und sogar die Oberfläche (z.B. Glas, Diamant usw.) frei bestimmbar ist! Aber das ist immer noch

nicht alles: Das Hilfsprogramm **NE-DEBI** rechnet jeweils eine Zahl (z.B. eine Dezimalzahl) gleichzeitig in Bi-



när- und Hexadezimalzahl um und ermöglicht so einen schnellen Überblick über die meistbenutzten Zahlensysteme. Sehr nützlich ist auch der **EINTRAGUNGS-KALENDER**, bei dem man für jeden einzelnen Tag Notizen eintragen, abspeichern und auch ausdrucken kann. Zum Schluß noch zwei sehr gute Sounddemos: **AMORADA** und **TICO-TACO** zeigen jedem Musik-Freak, wie man auch in Basic dem XL/XE klangvollen Sound entlocken kann! Unbedingt zulegen, so eine Chance kommt so schnell nicht wieder! Also nichts wie los und die Schatzkiste heben!

Best.-Nr. AT 195

DM 10,-



Möglichkeit, sich so eine Datei selbst zu erstellen, die viel Arbeit ersparen wird! **WELTZEIT 2** zeigt allen, die gern reisen oder ins Ausland telefonieren, wie spät es gerade dort ist und wo die Datumsgrenze liegt. Natürlich fehlen auch die Demos nicht: **LITTLE COLDR DEMO** zeigt eindrucksvoll, wie man Player zum Colorieren von Grafik einsetzt, die **MEET-DEMO** besticht hauptsächlich durch ihren starken Sound! Es ist immer



Quick magazin 12

Mit dieser Ausgabe des Quick magazins beehren wir die **Speicherplatz-sorgen** der Quick Programmierer. Rainer Caspary zeigt in der zweiten Folge seiner **Multiprogramming-Serie**, wie man auf dem 800 XL 42KB

lange Quick-Programme schreiben kann und wie es auf dem 130 XE sogar möglich ist 68(!) KByte für fertig kompilierte Quick-Programme zu benutzen. Matthias Krutz zeigt wie man in Quick noch schneller formatiert Zahlen ausgeben kann.

Neu: Quick V2.1

Und von Harald Schönfeld stammt die neue **QUICK Version 2.1**, die hier als Update für alle Quick V2.0 User geliefert wird. Kleine Änderungen im Compiler und größere Änderungen in den Bibliotheken machen dieses Update zum echten Muß für jeden QUICK Programmierer. Ein neues Quick magazin das Sie sich unbedingt wieder holen sollten, und wie immer zum günstigsten Preis.

Best.-Nr. AT 193 DM 9,-

QUICK Version 2.1

Endlich ist es soweit! QUICK liegt in einer neuen überarbeiteten Version 2.1 vor. Optimierte und neue Libraries, neue Demoprogramme und ein entwanter Compiler machen den Einstieg in QUICK noch einfacher. Ein neues, ausführliches Handbuch verhilft allen BASIC-müden zum schnelleren Aufstieg in QUICK. Interrupts, schnelle Playerbewegung, Mausabfrage, digitalisierte Sounds - alles kein Problem. Und neuerdings ist sogar Multitasking möglich. Wer kann das sonst bieten? QUICK - die Programmiersprache für Leute die alles aus ihrem Atari herausholen wollen.

Best.-Nr. AT 53 DM 39,-

Neu Quick V2.1 Handbuch

ACHTUNG: Für alle, die die QUICK aus den älteren ATARI magazinen abgetippt haben, oder die eine ältere Version besitzen, bieten wir Ihnen die Möglichkeit das neue Handbuch nachzubestellen.

Best.-Nr. AT 198 DM 9,-

Neues Quick V2.1 Handbuch + Quick magazin 12

Zusammen mit dem neuen Quick magazin wird alles noch einmal günstiger für Sie. Bestellen Sie also gleich das neue Handbuch und das Quick magazin 12 zusammen.

Best.-Nr. AT 197 DM 16,-

Zusatz-Set

für den WASEQ-Publisher

Jetzt könnt Ihr richtig loslegen - das Zusatzset ist da! Mit über **120 Zeichensätzen** und **über 50 Fotos** wird das Gestalten eigener Arbeiten mit dem Publisher zum wahren Vergnügen. Für einen unglaublich günstigen Preis erhalten Ihr drei Diskettenseiten mit der zusätzlichen Software, die man problemlos für sich selbst nutzen kann. Wer sich also eine Menge Arbeit ersparen und Vielfalt richtig nutzen will, sollte sich das Zusatzset unbedingt zulegen!

Best.-Nr. AT 186 DM 15,-

Neu: 5 Bilderdisketten

Auf 5 beidseitig bespielten Disketten bieten wir Ihnen eine umfangreiche Bildersammlung mit über 400 interessanten Motiven. Mit dieser Sammlung holen Sie noch mehr aus dem WASEQ-Publisher heraus. Bilder kann man gar nicht genug haben, denn ein Bild sagt manchmal mehr als Worte aus. Mit diesem Paket sind Sie nun auf fast alles vorbereitet.

Best.-Nr. AT 198 DM 25,-

3 tolle Games

» Motel

» Reflex

» Zeuberbell

auf der neuen

Player's Dream 2

The Laser Robot

Sie übernehmen die Rolle des Laser Robots und müssen in 20 Levels Ihre Run- und Jump-Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Ziel ist es, in jedem Level die blinkenden Gegenstände einzusammeln, sich dabei aber nicht von den grünen



Monstern erwischt zu lassen, die man leider mit seinem Laser nicht erledigen kann. Doch Vorsicht: Es gibt auch noch andere Feinde.

Achja, nebenher läuft ja noch das Zeitlimit ab...

Das Titelbild ist schön farbig und sehr gut animiert, dazu wird auch eine Titelmelodie gespielt. Die Grafik während des Spieles ist recht gut, die Hintergrundgrafik wechselt von Level zu Level. Der eigene Roboter ist farbenprächtig und sehr gut animiert, was man von den schleimigen, grünen Monstern nicht behaupten kann...

Das Spiel macht eigentlich ihren Spass. Fans von Run-and-Jump Games werden an diesem Spiel sicherlich begeistert sein.

Best.-Nr. AT 199 DM 29,80

Beachten Sie das Angebot auf S. 41

I/O Datenkabel

So manches defektes Datenkabel ist Schuld am Datenverlust und an fehlerhaften Kopien. Lange wurde vergeblich nach einem I/O Kabel auf dem XL/XE-Markt gesucht. Wir können Ihnen ab sofort in begrenzter Anzahl diese wichtige 13-polige Verbindung liefern. Ob als Ersatzkabel, zum Basteln, oder einfach als Reservekabel. Greifen Sie noch heute zu.
Best.-Nr. RP 7 DM 16,-

Farbband für die 1029er

Sie haben einen Atari 1029 Drucker. Sehr gut, aber hat Ihr Farbband noch die Qualität, die Sie sich wünschen. Nein? Dann haben wir für Sie genau das richtige. Wir liefern Ihnen für den 1029-Drucker die Farbbänder, die bisher sehr schwer aufzutreiben waren. Damit auch Ihre Druckwerke wieder die Qualität haben die sie verdienen, bestellen Sie jetzt Ihr Farbband.
Best.-Nr. RP 8 DM 19,-

Stehsammler

Ordnung muß sein, gerade jetzt da es das neue ATARI magazin wieder gibt. Wenn Sie Ihre Hefte immer im direkten Zugriff haben wollen; Wir helfen Ihnen mit einem Stehsammler aus stabilem Kunststoff. Am besten gleich bestellen.
Best.-Nr. RP 9 DM 9,90

Star LC 24-20/24

Nadel-Drucker

Die neue Generation. Das neue Modell ist ab sofort lieferbar. Steigen Sie jetzt um, es lohnt sich.

Druckgeschwindigkeit: max. 180 Zeichen/Sekunde

Druckerspeicher: 16 KB

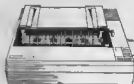
Interface: Centronics (besuchen Sie unser Paketangebot)

Handling: Papierfunktion, halbautomatischer Einzelblatteinzug, Traktor

Emulationen: Epson, IBM Proprinter

XL24, NEC P6 (Grafik)

Machen Sie keine halben Sachen, man kauft nicht jeden Tag einen neuen Drucker. Mit diesem leistungsfähigen Drucker werden Sie viel Freude haben.



Best.-Nr. AT 181 DM 759,- (Mitglieder DM 739,-)

Centronics Interface II

Jeder, der einen Drucker mit Centronics-Schnittstelle (siehe LC 24-20) anschließen will benötigt dieses Interface

Best.-Nr. AT 98

DM 128,-



Schnellübersicht über die neuen Produkte



Für Ihre Bestellung bitte beiliegende Bestellkarte verwenden

Quick magazin 12	Best.-Nr. AT 193	DM 9,-
Library Diskette 1	Best.-Nr. AT 194	DM 15,-
Disk-Line 18	Best.-Nr. AT 195	DM 10,-
Quick V2.1 Handbuch	Best.-Nr. AT 196	DM 9,-
Handb. + Quick mag. 12	Best.-Nr. AT 197	DM 16,-
5 neue Bildardisketten	Best.-Nr. AT 198	DM 25,-
Laser Rebot	Best.-Nr. AT 199	DM 29,80
I/O Datenkabel	Best.-Nr. RP 7	DM 16,-
Farbband für 1029	Best.-Nr. RP 8	DM 19,-
Star LC 24-20	Best.-Nr. AT 181	DM 759,-/739,-
Paketangebot Star LC 24-20 + Centr. Interf.		DM 865,-/850,-
Stehsammler	Best.-Nr. RP 9	DM 9,90

Paketangebot

Star LC 24-20
und

Centronics Interface

Zum Komplettprice von nur DM 865,- (Mitglieder 850,- DM)



Bitte benutzen Sie für
Ihre Bestellung die
beigelegte Postkarte
Power per Post

Am Joystickport Ist die Hölle los

Der AMC-Verlag bemüht sich seit geraumer Zeit, die Handhabung der Joystickports unseres Atarie komfortabler zu gestalten.

Der Port Manager, ein Multifunktionstecksystem, ermöglicht mehrere Eingabegeräte am Joystickport anzuschließen. Das Geheimnis sind ein oder mehrere kleine schwarze Kästchen, die rundum mit Steckports bestückt sind. Diese Module sind in bestimmte Funktionsbereiche aufgeteilt: so gibt es den PORTTAUSCHER, das JOYPAD, das DREHREGLERSET und den MAUSSCHALTER (manuell und automatisch). Der Sinn und Zweck des Ganzen liegt darin, daß das ewige Gestöpsel an den Joystickports aufhört. Man



So könnte bald Ihr Arbeitsplatz aussehen.

schießt eines dieser Module an und kann somit seine Maus, Mafafel, Joystick und sonstige Peripherie gleichzeitig anschließen. Unter anderem lassen sich auch die einzelnen Module zusammen stecken, welche dann wieder neue Kombinationsvarianten ermöglichen. Um nun auf die Funktionen der einzelnen Module einzugehen betrachten wir zuerst den Porttauscher.

Der Port-tauscher

Dieses Modul wird mit beiden Joystickports des Computers verbunden. Mit einem, auf der Oberfläche befindlichen Schalter, kann ein angeschlossener Joystick oder ein Modul wahlweise zwischen Port 1 + 2 geschaltet werden.

Der Mausschalter

Den Mausschalter gibt es in zwei Ausführungen. Die einfache und günstigere Version kann manuell mittels eines Schalters, zwei Ports wahlweise auf einen legen. Somit kann eine Maus und ein weiteres Eingabegerät angeschlossen werden und ist je nach Gebrauch zuschaltbar. Die Automatikversion ist die komfortablere Art der Schaltung. Ist ein Joystick und eine Maus angeschlossen, so

drückt man den entsprechende Feuerknopf des Eingabegerätes, um eine Verbindung zum Computer herzustellen.

Der Joypad

Beim Joypad befinden sich Tasten auf der Oberfläche, die einen Joystick simulieren, außerdem besteht die Möglichkeit einzelne Steuerungsfunktionen der Automatik zu übergeben, wie zum Beispiel ein Dauerfeuer oder eine Zeitlupensteuerung. Die einzelnen Funktionen sind untereinander, sowie



zwischen Stick1 und Stick2 umschaltbar

Das Drehregler set

Das letzte Modul beinhaltet zwei Drehregler die wahlweise auf die Eingänge Paddle1 und Paddle2 gelegt werden können. Manche Spiele lassen sich auch mit Drehreglern spielen, wie z.B. ARKANOID, bei dem es empfehlenswert ist auf diese umzustellen, da man schneller und leichter steuern kann.

Zusammenfassend noch einmal. Die Module lassen sich untereinander zusammenstecken. Verschiedene Steckvarianten ergeben neue Möglichkeiten. Mehrere Eingabegeräte gleichzeitig an einem Port anschließbar, wahlweise Zuschaltung, keine negative Beeinflussung untereinander.

Der Preis je Modul liegt ca. zwischen 39,- und 59,- DM. Eventuell notwendige Kabelverbindungen werden extra berechnet.

Diese Module sind auch auf anderen Computern einsetzbar. Dazu gehören: Atari ST, Amiga, C64, Amstrad PC und die VCS-Spielkonsole.

Nähere Infos bei: AMC-Verlag, Bücherei 17, 6200 Wiesbaden.

Peter Eilert

XF DUAL DISK UPGRADE

XF DUAL DISK UPGRADE

Wer kennt nicht folgendes Problem: De hat man sich jahrelang eine beachtliche Softwareammlung (vor allem PD) zusammengekauft und bekommt dann aufgrund der 5 1/4" Diskettenberge irgendwann Platzprobleme, verliert den Überblick etc.! Von den üblichen langen Ladezeiten wollen wir hier lieber erst gar nicht reden.

Jetzt gibt es jedoch auch in Deutschland eine sensationelle Erweiterung, die in den USA entwickelt wurde und sich schon dort HUNDERTFACH im Einsatz befindet: Die Rede ist vom neuen XF DUAL DISK UPGRADE.

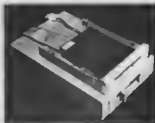
Es handelt sich hierbei um eine Erweiterung, die dem ATARI-Laufwerk XF551 von ATARI ein 3.5"-Laufwerk (720 KB - wie beim ATARI ST) hinzufügt, wobei die XF an sich immer noch seine alten Funktionen weiter wahrnehmen kann - sogar mit einigen Verbesserungen. Bekanntlich handelt es sich bei den 3.5"-Laufwerken ja um den neueren und komplexeren technischen Standard, der beim ST, AMIGA oder PC schon seit einiger Zeit rege verwendet wird. Die Speicherkapazität einer einzelnen 3.5"-Diskette entspricht dabei der von ca. DREI VOLLEN BEIDSEITIG bespielten 5 1/4"-Disketten im Medium-Density-Format. Schon hier läßt sich erkennen, welche überaus interessanten Vorzüge diese Erweiterung zu bieten hat.

Gehen wir jedoch der Reihe nach vor und fangen mit dem Einbau an, um die Erweiterung vorzustellen.

Der Einbau selbst gestaltet sich als einfach, vor allem wegen der ausführlichen DEUTSCHEN Anleitung. Nachdem man das Gehäuse der XF aufgemacht hat, müssen lediglich neun Kabel an einige Pins von zwei Chips auf der Laufwerksplatte angelötet, der Betriebssystemchip gegen einen neuen ausgetauscht und zwei Kabelverbindungen umgeändert werden. Voilà! Das wäre es denn auch schon. Danach baut man das ganze dann

nach einem kleinen (erfolgreichen) Funktionstest wieder zusammen. Sollte man sich den Einbau jedoch nicht selbst zutrauen, so kann man diesen jederzeit durch den deutschen Distributor dieses Upgrades durchführen lassen. Das 3.5"-Laufwerk von SONY, das ja mitgeliefert wird, kann man bequem auf der Gehäuseoberfläche, der XF befestigen. Nach dieser "Hürde" kann man sich nun dazu gratulieren der glückliche Besitzer eines zusätzlichen 3.5"-Laufwerkes für den XL/XE zu sein. Angesprochen wird es immer als die nächsthöhere Laufwerksnummer von der XF551 aus. Wenn die XF also als Laufwerk Nummer 1 gehandhabt wird, besitzt das 3.5"-Laufwerk die Nummer 2.

Was das XF DUAL DISK UPGRADE nun zu bieten hat, hört sich äußerst interessant an:



- behebt Inkompatibilitäten mit kommerzieller Software
- neues Betriebssystem
- unterstützt ULTRASPEED I/O
- kann IBM und/oder ST-Disketten lesen
- kompatibel mit 40 oder 80 Tracks-Laufwerken
- beseitigt nahezu alle Rekonfigurationsprobleme mit der Schreibdicke

Äußerst interessant ist dabei die Möglichkeit IBM- oder ST-Disketten lesen zu können. Das wurde natürlich sofort ausprobiert. Verwendet wurde dabei einfach eine ST-Diskette mit PD-Software (Bilder + Texte). Lädt man nun das mitgelieferte ST/PC-

Konverterprogramm, kann man nach Herzenslust die Disketten von der ST-Diskette laden, auf dem Bildschirm darstellen lassen oder auf einer 5.25" oder 3.5"-Diskette im XL/XE-Format abspeichern. Sogar an eine Konverterroutine für die verschiedenen Textformate wurde gedacht. Ist diese Konvertierung abgeschlossen, kann man sich nun die Texte jederzeit von einem XL/XE-Texteditor ausdrucken oder darstellen lassen. Noch interessanter ist natürlich die Möglichkeit Bilder auf den XL/XE zu übertragen. Auch dieses haben wir ausprobiert. Zwar haben die Bilder nach der Übertragung und der eigenen Konvertierung nicht mehr so viele Farben wie vorher auf dem ST, aber immerhin ist es eine Möglichkeit dem XL zu einem größeren Bilder-Spektrum zu verhelfen. Besitzer eines STs oder PCs dürften also schon jetzt wehrschmelzend brennendes Interesse an diesem XF UPGRADE äußern!

Natürlich ist das noch nicht alles, was das UPGRADE zu bieten hat! Man kann das 3.5"-Format natürlich auch dazu verwenden Files im XL/XE-Format darauf abzuspeichern, die diese Diskettenart ja viel mehr Platz bietet als eine 5.25"-Diskette. Dazu formatiert man eine 3.5"-Diskette vom mitgelieferten und komfortablen MYDOS aus, welches ja DOS 2.x kompatibel ist, und schon kann man Dateien jeder Art auf diese Diskette speichern. Platz genug ist ja vorhanden mit den über 2400 (zweitausendvierhundert!!!) DOUBLE-DENSITY Sektoren, die einem die 3.5"-Diskette bietet.

Selbstverständlich erhebt die XF nachwievor auch wie ein ganz normales 5.25"-Laufwerk, so daß man also praktisch sagen könnte, daß man aus einem Laufwerk gleich zwei gemacht hat.

Übungs: Das mitgelieferte 3.5"-Laufwerk ist eventuell auch später wieder verwendbar, wenn man auf ST oder PC umsteigen möchte. Das Geld an sich ist also in jedem Fall gut investiert. Wer bereits ein 3.5"-Laufwerk besitzt, kann bei uns auch eine billigere Spezialversion des XF DUAL

DISK UPGRADES ohne das SONY-Laufwerk bestellen (auf Anfrage).

FAZIT: Das XF DUAL DISK UPGRADE ist eine der Erweiterungen, denen in Deutschland eine grosse Zukunft bevorsteht. Wer es einmal in Aktion sieht, wird es nicht mehr missen wollen, aufgrund der sehr vielen Möglichkeiten und des kompakten Formats. Wer eine XF551 sein Eigen nennt, sollte noch heute diese Erweiterung bestellen.

Preis: 289,- DM inkl.: 3,5"-Laufwerk, neuem Betriebssystem, Software, MYDOS 4.5, deutscher Anleitung und Steckverbindungen.

Uli Petersen

Best.-Nr. AT 201

DM 289,-

Kommunikationsacke

Wir suchen interessante Diskussions Themen für die Kommunikationsacke.

Schreiben Sie uns, welches Thema Sie brennend interessiert.

Videofilmverwaltung

EIKO-Soft informiert! Alle diejenigen unter Ihnen, die eine Videofilmverwaltung V 2.5 mit AMC-Verlag (User-Soft) Label haben, können aufrufen! Die Version 2 SE ist erhältlich.

Der Kopierschutz wurde entfernt, eine neue Sortieroutine programmiert und die Programme laufen jetzt auf den Revisionen 'B' und 'C' fehlerfrei. Wer seine alte Version eintauschen möchte, kann dies jetzt tun.

Umtauschaktion

Einzigste Voraussetzung: Einsendung des kompletten Originals und 6.40 DM Bar, Scheck oder in Briefmarken. Die neue Videofilmverwaltung wird mit einem ausführlichem Handbuch und Beispiel-Datell (extra Disk) geliefert.

Einsendungen an EIKO-Soft, Peter Kosch, Brandelle 7, W-5600 Wuppertal 2

News News News

Für den im Heft angesprochenen Portmanager des AMC-Verlags, ist ein Physikalabor in Arbeit. Steckbare Sensoren und Erweiterungen, für die Bereiche Thermo, Akustik und Optik sind geplant. Desweiteren soll das Atarisystem zum Mess- und Testgerät für Widerstandswerte, Transistoren, Dioden und Digitaltechnik erweitert werden.

Update

CARILLON PRINTER

Mittlerweile gibt es ein Update für den CARILLON PRINTER. Aus diesem Grund wurde von CDI ein Patch entwickelt, der zum Selbstkostenpreis von DM 0,50 und einem frankierten Rückumschlag angefordert werden kann. Mit dem Patch kann der CARILLON PRINTER problemlos selbst auf die aktuelle Version 2.49 gebracht werden, ohne daß Sie auch nur einen Tag auf ihr Programm verzichten müssen. Erhältlich ist der Patch exklusiv bei

CDI Eschborn Fionan Baumann, Schöne Aussicht 56, W-6236 Eschborn 2

Stereobluster

Der AMC-Verlag hat ein Pseudo-Stereo-Interface für den XL/XE entwickelt. Dieses Interface wird an der Monitorbuchse des Atari angeschlossen.



sen und ermöglicht eine Verbindung mit einer Stereoanlage. Ich war bei einer Vorführung dabei, erste Ergebnisse waren beeindruckend.

Es ist keine spezielle Soundprogrammierung erforderlich, und funktioniert mit jedem Sounddemo. Durch die Arbeitsweise und geschickte Frequenztrennung wird ein Stereoeffekt erzeugt. Neue und ungeahnte Möglichkeiten der Soundprogrammierung stehen bevor.

Der Preis wird sich um DM 90,- eingpendeln.

In der nächsten Ausgabe werden wir ausführlich davon berichten.

- Schlagzeilen - Schlagzeilen - Schlagzeilen -

Ab sofort hat Power per Post die Exklusiv-Vertriebsrechte für folgende Spiele: Monster Hunt, Gigablast und Laser Robot.

Deher machen wir Ihnen bis zum 30.6.92 folgendes Sparangebot:

Monster Hunt	Best.-Nr. AT 192	DM 24,-
Gigablast	Best.-Nr. AT 162	DM 24,-
Laser Robot	Best.-Nr. AT 199	DM 24,-

Folgende Programme laufen nicht mit der Floppy 2000:

Diskmaster, MS-Copy und Ultracopier

Der Ultracopier läuft nur mit Speedy- oder Happyerweiterung

Der AMC-Verlag bietet eine spezielle Print Star II/R-Version für den Drucker Präsident von Robotron an.

256 KB RAMerweiterung

Für alle Atari XL/XE ab 64KB

Bei dieser RAMerweiterung handelt es sich um eine völlig neu entwickelte Variante. Die Platine muß in ihren Ausmaßen noch ganze 30mm (breit) * 68mm (lang). Jetzt können alle XL/XE



User in den Genuß einer RAMerweiterung kommen. Es spielt also keine Rolle mehr, welchen Typ der Reine XL/XE Sie

besitzen. Beim 130 XE kann sogar weiterhin auf die 64KB zugegriffen werden. Das Bibbo-DOS wird auch gleich mitgeliefert, so daß Sie diese Erweiterung sofort nutzen können. Außerdem ist die RAMerweiterung 130XE aufrückkompatibel, so daß Programme, welche den zusätzlichen Speicher der XE-Computer nutzen, nun auch auf ihrem XL unter XE-Bedingungen laufen. Für den Einbau der Ramdisk sollten Sie allerdings ein wenig Erfahrung mit dem Lötlötlöten mitbringen. Auf jedenfall legen wir Ihnen eine gute Adresse bei dort können Sie die RAMerweiterung für nur DM 30,- einbauen lassen.

Best.-Nr. 143 DM 149,-

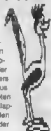
Speedy 1050

Geschwindigkeit ist keine Hexerei

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit können Sie echte

Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopierschützenden Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Aus weiters Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit gediffener Laufwerkakappe so ist in wenigen Sekunden das Bibbo-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibbo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper ein HighSpeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110 DM 99,-



Centr.Interface II

Jeder der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am IO Port der Floppy (oder der Diskette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Treibersoftware wird mitgeliefert. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1,8m langen integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98 DM 128,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles. Die spezielle GEM-unterstützte Software für den ST verwendet diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerschnittstelle für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen. Formateilen, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten... und den alles natürlich auch in Double Density. Auf der so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen - Die XL-Diskette kann als ST File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datensätze können ausgewählt und ohne Filter in den ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL auch CR/LF durchgeführt. XL Bilder im Design Master bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bit auf dem ST Monitor darstellen und in der Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome während im Liefersumfang ist den anschließende Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine st. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. ST 149 ST-Vers. DM 119,-

Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFU auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 DM 24,90

Floppy 2000 - II

Die zweite Generation!

Mittlerweile ist der Floppy 2000 ein Jahr alt, freut also den jüngsten Geburtstag. Da die Floppy in diesem Jahr nicht nur verkauft, oder einfach nur ein Jahr älter, sondern auch im Laufe der Zeit ständig verbessert wurde, steht nun der interessante Neugig die Haus des Betriebesystem der Floppy 2000 wurde komplett überarbeitet. Herausgekommen sind eine Reihe verbesserter Leistungen. Neben den bekannten Leistungsmerkmalen wie höchste Arbeitsgeschwindigkeit, echte Double Density und hohe Kompatibilität gibt es nun weitere Leistungsmerkmale.

1. Gaud Density 360 KB voll XF551 kompatibel

2. 360 KB High-Speed Kopierer aus dem ROM und

3. Ist den Floppy Setup ebenfalls im ROM der Floppy enthalten

Die ROM-Software wird einfach gebootet, indem der Floppyhebel beim Einsetzen des Computers geöffnet bleibt. Weiterhin bietet der Hersteller auch eine Garantie von einem Jahr. Ausgeliefert wird nun auch ein ausführliches deutsches Handbuch mit echtem Inheldenwissen zur Floppy 2000. Nebenbei wurde selbstverständlich der Verarbeitungsqualität der Laufwerke erheblich gesteigert. Wieviel teurer ist nun der Floppy 2000? Ganz DM 0,00. Richtig der Preis ist im Gegensatz zur Leistung nicht gestiegen.

Best.-Nr. AT 111 DM 429,-

ACHTUNG

In der Floppy 2000 ist bereits die Hardwareerweiterung

SPEEDY 1050 integriert!

Update-Kit

Die gute Nachricht für alle Floppy 2000 Besitzer: Alle Laufwerke können mittels eines Update-Kit auf die neuen Leistungsdaten gebracht werden. Einfaches Austauschen von zwei Bauelementen, von jedem Laden durchführbar, und Ihre Floppy 2000 ist wie verwandelt. Der Update-Set enthält neben einem Epron, Gel und ausführlichem Handbuch, eine weitere Systemdiskette.

Best.-Nr. AT 169 DM 39,-

Mit diesem Programm kann man ein beliebiges Standard-Bild (62 Sektoren) in Gr. 8 mit qualitativ hochwertigen Fonts beschriften, von denen einige sogar noch die von PRINT SHOP übertreffen. Es handelt sich dabei um Zeichensätze, die über die gewöhnliche 8x8-Matrix hinausgehen und wie eine Proportionalchrift funktionieren. Voraussetzung ist ein 800 XL/XE oder 130 XE und eine Diskettenstation.

Hat man das Hauptprogramm geladen, erscheint im oberen Drittel das Bildschirms Hauptmenü. Darunter befindet sich die Bildfläche, in der obersten Zeile steht der Name des aktuellen Fonts. Im Menü selbst kann man folgende Funktionen aufrufen:

CLEAR: Löscht nach Rückfrage den gesamten Bildschirm.

FONT: Lädt eines Mega-Fonts, der immer den Extender MFD hat.

STYLE: Je nachdem, welche Zahl man hier eingibt, kann man den Schriftstil ändern. So ist Invers, Hohl-, Schatten- und Fettdruck möglich oder die Ausgabe im ODER- / AND- und EXOR-Modus (die ersten zwei sind nur für Überlagerungen der Zeichen wichtig).

ITALIC: Zum Kursivschreiben, wobei der Kursivgrad frei wählbar ist.

UNDERLINE: Setzt die Stärke des Unterstreichens fest (schmal oder breit).

GAP: Hier kann man die Breite der Abstände zwischen den einzelnen Zeichen bestimmen.

SPACING: Zur Bestimmung der Breite des Leerzeichens, das durch die Leertaste erzeugt wird.

MARGINS: Die Ränder erscheinen in der Bildfläche als gerade vertikale Striche, die man auch versetzen kann. Beide Ränder müssen aber einen Mindestseitenabstand von 8 Pixeln einhalten. Der Rand erscheint nicht bei der Abspeicherung.

UNLDS: Setzt den Abstand von der Unterstreichlinie zum Buchstaben fest.

NXLINE: Zum Festsetzen des Abstands zur nächsten Zeile.

DISK: Ruft das Diskettenuntermenü auf. Man kann hier das Bild laden oder speichern, ein Koala-/Maltzeilbild laden, Formateieren (in Mittlerer Dichte) und das Directory der Diskette aufrufen.

QUIT: Beendet nach Rückfrage das Programm.

Mitgeliefert werden fünf Fonts, die auch das "ß" beinhalten. Die Punkte der Sonderzeichen werden durch einen speziellen Tastendruck erzeugt, so daß die deutschen Umlaute berücksichtigt werden. Der Cursor ist ein vertikaler Strich in der aktuellen Fontgröße. Man kann ihn entweder Pixel- oder Zeichenweise bewegen.

Es ist auch möglich, Zeilen oder Buchstaben nachträglich einzufügen. Die Cursorsteuerung erfordert jedoch etwas Übung, und wenn der Cursor am Zeilenende angelangt ist, springt er nicht automatisch zur nächsten Zeile, sondern es muß erst Return gedrückt werden, was ich etwas umständlich finde. Das Zeichenlöschen durch Delete geht zwar ganz gut, ist aber etwas zu langsam.

Praktisch ist die Proportionalchrift, bei der jedes Zeichen nur soviel Platz braucht, wie es tatsächlich groß ist. Nach etwas Einübung kann man mit dem Editor ganz gut umgehen.

Was ist aber nun, wenn man selbst einen Mega-Font erstellen will? Der Autor liefert dazu zwar keinen eigenen Font-Editor mit, aber erklärt genau, wie man dazu vorgehen muß: Man braucht ein Melprogramm in Gr. 8 oder 7 oder 6, zeichnet den kompletten Zeichensatz und schneidet jeden Buchstaben mit dem mitgelieferten Konvertierungsprogramm aus. Jeder Font besteht aus 2 Teilen: Einmal die Grafik selbst (jeder Buchstabe ist dabei praktisch ein kleines Gr.8-Bild) und einmal einen Descriptor, das ist ein String, in dem die Position, Breite und Höhe der Buchstaben steht. Genau das legt man mit dem Konvertierungsprogramm fest, und nachdem man auch das Bild mit dem Zeichensatz konvertiert hat, kann man den neuen Zeichensatz einsetzen. Da der Vorgang

Mega-Font-Texter

nicht gerade einfach ist, bietet der Autor eine zusätzliche Library-Disk mit neuen Fonts an, die man sich extra zulegen kann.

Außerdem ist auf der Diskette noch ein Programm, das aus den Kleinbuchstaben Großbuchstaben macht, und eines zum Ändern des Descriptors. Da die Zeichenhöhe einheitlich festgelegt ist, kann man die Buchstaben nicht beliebig größer oder kleiner machen. Da das Programm mit Proportionalchrift arbeitet, ist es manchmal nicht ganz einfach zu Löschen, wenn das zuletzt geschriebene Zeichen schmaler war als die davor geschriebenen. Dieser Nachteil wird aber durch die Platzersparnis und Einfügungsmöglichkeit wieder wettgemacht.

Hier nochmal die Vor- und Nachteile im Überblick:

VORTEILE:

- * Hochqualitative Fonts
- * Reicht über die 8x8-Matrix hinaus
- * Viele Möglichkeiten der Stilveränderung
- * Verwendung von Standardbildern möglich.

NACHTEILE:

- * Fonts nicht vergrößern / oder verkleinern
- * Kein Fonteditor zum Fonterstellen
- * Nur Strichcursor

Der Mega-Font-Texter läßt sich z.B. hervorragend für Überschriften oder Titelbilder verwenden. Da er mit Standardbildern arbeitet, kann man z.B. eine Kopfzeile für eine Zeitungssseite oder eine Schlagzeile mit einem der großen Fonts entwerfen und die Seite dann im WASEO-Publisher weiterbearbeiten.

Für DTP-Fans und Grafikfreunde ist dieses Programm überaus interessant und empfehlenswert.

Thorsten Helbing
Best.-Nr. AT 182

DM 29,80

Neue Produktinformationen

diese Daten getrennt eingegeben werden, da es sonst passieren kann, daß das Programm falsche Verbrauchsangaben ausgibt.

Alle weiteren Kostenarten kann man unter "Sonstige Kostenarten" eingeben, wobei die Eingabe eines Textes von bis zu 29 Zeichen möglich ist, der diese Kosten erklärt. Die zuletzt eingegebenen Daten lassen sich wie die Fahrzeugdaten auch auf einem Drucker ausgeben.

Schließlich kann man die Daten auswerten lassen. Dabei werden die absoluten, aufgelaufenen Ausgaben und Verbrauchswerte, die prozentuale Verteilung der Ausgaben für die einzelnen Kostenarten bezogen auf die Gesamtausgaben und die Betriebs- und Kapitalkosten (Abschreibungen, Finanzierung) sowie die Gesamtkosten als absolute und spezifische Werte ermittelt. Voraussetzung ist natürlich, daß die Daten auch vorliegen. Werden sie nicht mehr gebraucht (z.B. wegen Verkauf des Fahrzeugs), kann man sie löschen.

Fazit: KRIS ist ein umfangreiches Programm mit vielen Möglichkeiten zur Erfassung und Auswertung der Kraftfahrzeugkosten. Neben dem ausführlichen Handbuch werden Beispieldaten mitgeliefert, die einen schnellen Überblick über die Ergebnisse der Arbeit mit KRIS geben. Für Gelegenheitsfahrer ist dieses Programm sicher weniger interessant, Vielfahrer werden es jedoch sehr gut gebrauchen können. Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 183

DM 24,90



Phantastic Journey II

PHANTASTIC JOURNEY II

Juchheißa dachte ich. Endlich gibt's den zweiten Teil von dem Spiel, das mich von der Gattung Rollenspiele vollkommen überzeugt hat. War Phantastic Journey I noch ein Rollenspiel Einsteiger-Spiel, so erhält man mit dem zweiten Teil ein vollkommenes neues Programm, das auch schwieriger gestaltet wurde und jetzt schon internationalem Standard gerecht wird. Doch fangen wir erst mal ganz von vorne an:

Nachdem Sie im ersten Teil (hoffentlich) den bösen Zauberer Rumbarak aus seinem Schloß vergrault haben und den magischen Stab gerettet haben werden Sie nun zum neuen Herrscher über das Land jenseits des großen Wassers erkoren.

Da Sie leider noch ein wenig unerfahren sind, wird Ihnen das Stabfein auch gleich wieder abgeluchst. Sie machen sich also sofort auf die Suche nach dem Stab. Dabei verschlägt es Sie in ein fremdes Land mit merkwürdigen Kreaturen. Ihnen blieb keine andere Möglichkeit, als Ihre Suche, in diesem Land anzufangen, die sich gerüchertweise der Dief dort aufhalten soll.

Wenn man den Charakter des ersten Spieles bereits gewöhnt ist, kann man sich mit einem mitgelieferten Programm den alten Charakter auf das aktuelle PJ-Format bringen.

Will man sich lieber einen neuen Charakter schaffen, so werden die Punkte auf die verschiedenen Fähigkeiten nicht mehr per Zufall verteilt, sondern man kann 55 Punkte selbstständig auf die sechs Fähigkeiten verteilen.

Bootet man die Disk kurz, so gelangt man in ein Titelbild mit einem ganz ordentlichen Sound von Sven Tegethoff.

Lädt man jetzt das Spiel, so sieht alles erst wieder altbekannt aus. Man sieht nur die 3x3 Matrix um sich herum, die man erforscht hat. Neuerungen fallen so nach und nach auf.

Die Spielfigur, die man komplett über den Joystick steuert, ist kein Cursor mehr, sondern ein Schwen. Es sind neue Neburformen hinzugekommen, die alten wurden übernommen und jetzt gibt es noch Gebirge und solche Scherze. Es gibt nicht mehr stille Wasser (die ja bekanntlich tief sind), sondern gut anlmerte Flüsse, Bäche, Seen. Viele neue Monster sind hinzugekommen und die Stadt ist nicht mehr nur ein Bild, sondern man muß sie erst erforschen, so wie im ersten Teil die Dungeons (das war übrigens meine Idee, deshalb findet ihr meinen Namen auf dem Cover und im Vorspann).

Neben der Bank, dem Händler und den Gilden, die man bereits aus dem ersten Teil kennt, gibt es jetzt auch noch Casinos, in denen man sein Glück versuchen kann. Zudem kann es sein, daß man in den Dungeons plötzlich festhängt, weil vor einem eine geschlossene Tür steht. Schlüssel bekommt man beim erfolgreichen Kampf gegen Monster. Retet mal, wenn Ihr diese Hürde so verdanken habt. So langsam glaube ich, daß ich mir einen Schutzdienst zulegen sollte, um von gestreuten PJ-Süchtigen nicht attackiert zu werden. Hat man das Spiel geschafft, darf man sich freuen, wie man es sicherlich auch schon im ersten Teil getan hat. Mit dem einzigen Unterschied, daß man u.U. kein Wörterbuch gebraucht hat, da der zweite Teil komplett in deutsch ist, endlich mal ein deutschsprachiges Rollenspiel, die muß man ja mit einem Elektronenmikroskop suchen.

Phantastic Journey stellt eine gute Weiterentwicklung zum ersten Teil dar, sogar das Coverbild ist besser geworden, was aber nicht heißen soll, daß es schon perfekt ist.

Ansonsten kann ich allen, denen der erste Teil zugesagt hat, auch diesen Teil empfehlen. Ich glaube, auch eingefleischte Rollenspiel-Fans finden in PJ II guten neuen Stoff, der um einiges schwerer ist, als der erste Teil.

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 203

DM 29,80

Player's Dream 2

Nach einiger Nachfrage seitens der Userschaft hat sich PPP wieder dazu bereit erklärt, einen neuen Player's Dream ins Rennen zu schicken.

Diesesmal aber mit sogar drei Programmen, die zusammen zwei volle Disketten belegt. So gibt es da Mystix von Falk Büttner (bekannt durch Graf von Bärenstein), Reflex von Harald Schönfeld (bekannt durch Quick, RubberBall) sowie Zauberball von Oliver Cryabka (bereits mehrere gute Disk-Line Games). So bootet man also noch nichts ehnd die Disk und wird prompt von einem Ladebild begrüßt. Nach einer Weile heißt es dann, die Disk zu wenden, damit das Auswahlménü geladen wird. Hier kann man sich nun eines der drei Spiele herausuchen. Gleich vorweg muß ich aber sagen, daß man dabei aber einige Dinge beachten muß.

Zu Reflex wird das Turbo-Basic benötigt

Zauberball funktioniert leider nicht mit allen DOS-Funktionen zusammen, da hilft nur ausprobieren. Wenn es mit dem DOS nach Wahl nicht zusammenarbeitet, dann kann man das an der Highscoreliste feststellen. Wenn sich der Computer bei der Eintragung aufhängt, sollte man sich nach einem anderen DOS umsehen.

MYSTIX

World Of Horror Teil 1 Das Motel

Was für ein herrlicher Tag. Man muß nicht zur Arbeit und könnte erstmal faulenzen, wenn man diese Nacht nicht diesen üblen Traum gehabt hätte. Eine Stimme hat ihn um Hilfe gerufen, und ein ohrenbetäubender Lärm hat dabei unseren Helden zu Boden geworfen. Im Traum erschien ihm außerdem noch eine Burg, die zu einem Hotel umgebaut wurde. Der übergläubische Titelheld, dessen Rolle der arme Spieler übernimmt, macht sich sofort auf den Weg, das Motel zu

suchen und das Geheimnis zu ergründen. Schon nach kurzer Suche fand er ein Motel, er betrat die Eingangspforte und bamm, die Tür viel zu, aber zum Glück ist da die "füllige" (O-Ton) Frau hinter der Theke, die einem sicherlich weiterhilft. Wirst du das Geheimnis des Motels ergründen?

Keine Angst, in diesem Spiel geht es schon jugendfrei zu, aber was ist heutzutage schon jugendfrei?

Wenn ich jetzt geschrieben hätte, daß das ganze nicht jugendfrei ist, sondern daß das Spiel erst ab 18 zu empfehlen ist, dann wäre diese Disk sicherlich zum Verkaufsschlager geworden, denn wer ich nicht darf, macht mich erst an.



Mystix ist ein kleines Grafikadventure mit absolutem Mini-Parser. Es gibt neun verschiedene Kommandos, die man während des Spiels anwenden kann: vorwärts, zurück, links, rechts, schlagen, Gespräch, Ausweichen, Ja, Nein.

Zum Glück muß man aber immer nur die Anfangsbuchstaben ertippen, so läßt sich das ganze recht gut spielen. Eine Grafik ist jeweils einen halben Bildschirm hoch. Die Grafiken sind alle recht gut gezeichnet. Man kann alles klar erkennen und manchmal sind richtige Meisterwerke unter den Bildern. Zudem gibt es ein recht gutes Titelbild mit einem guten Sound und

beim zweiten Titelbild ertönt eine Lachsack-Lache, wenn man das so hört, dann haut es einen desöffenen vom Stuhl runter, denn die Lache hört sich echt ulkig an.

Als Besonderer Bonus kann man den Spielstand (sogar mehrere pro Diskette, die man den Filenamen selbst bestimmen kann) speichern und laden. Insgesamt gesehen ist dies das beste Spiel dieses Player's Dreams.

Anmerkung von Power per Post: Eigentlich war auch nur dieses Spiel für die Player's Dream 2 gedacht. Da wir aber unseren Kunden immer soviel als möglich bieten wollen, haben wir die beiden nächsten Programme auch noch dazugenommen.

REFLEX

Dieses TB-Game von Harald Schönfeld ist für zwei Spieler ausgelegt. Ziel ist es, länger im Labyrinth zu überleben, als der Gegner. Die Luft geht einem aber ständig aus. Das Photon das auch im Labyrinth herumgelatert entzieht einem die rare Luft, die man in den wenigen Behältern, die im Labyrinth so herumfahren wieder ein wenig auffrischen kann.

Hat ein Spieler keine Luft mehr, bekommt der andere die restliche Luft auf seinem Punktkonto gutgeschrieben, nach drei Durchgängen wird der Sieger der Bobegung ermittelt.

Das Labyrinth wird jeden Durchgang neu von einem Algorithmus berechnet, der so gut ist, daß es immer einen Durchgang gibt und man nicht eingesperrt sein kann. Dieses Spiel kann nur zu zweit gespielt werden. Der große Nachteil bei der ganzen Sache sind aber die Spielfiguren der Spieler. Diese sind ein wenig zu groß



ATARI magazin - Player's Dream 2 - ATARI magazin

gereten. So muß man wenn man eine neue Richtung einschlägt immer Pixelgenau mit der Wand sein, schon ein Pixel weiter rüber oder rüber und man kommt nicht in den Gang rein, das kann spielentscheidend sein.

ZAUBERBALL

Das letzte Spiel des Player Dreams ist ZAUBERBALL ein Mini-Wizball mit Suchtgefahr. Es gibt drei Ebenen, die mit Baumstämmen verbunden sind. Da alles grau in grau ist, hat sich der gute Wiz zur Aufgabe gemacht, Far-



ben zu sammeln, um die Welt wieder in bunten Farben erstrahlen zu lassen. Dazu kommen aber viele Extras, die man noch beachten muß, sodaß das ganze ganz schön an Chaos herankommt.

Der Spielfluß ist mehr als genial, die eigene Figur, also Wiz, läßt sich ganz gut steuern. Die horizontal scrollende Landschaft ist auch ganz gut geworden, das Scrolling ist auch fein und wenn man gut im Spiel ist, kommt die Farbenpracht auch nicht allzusehr schlecht rüber. Die wenigen FX sind aber ganz gut geworden.

FAZIT: Die Player's Dream II kann man sich als Spielreak schon zulegen. Wenn man auf Adventures und Action/Geschicklichkeit/Such-Spiele steht. MYSTIX und ZAUBERBALL konnte mich ganz gut überzeugen, und der Preis von nur DM 15,- macht die Entscheidung sich diese Diskette zuzulegen ziemlich einfach.

Merkus Röser

Best.-Nr. AT 185 DM 16,-

Kataloganforderung

Falls Sie erst jetzt auf das Angebot von Power per Post gestoßen sind, haben Sie die Möglichkeit unseren Hauptkatalog 1991 und mehrere Sonderprospekte anzufordern. Dort werden Sie auch über unser umfangreiches PD-Angebot informiert. Bitte legen Sie 3,- DM Rückporto in Briefmarken bei, und schon geht die Post an Sie ab.

Power per Post, Postfach 1640, 7518 Bretten

Das neue ATARI magazin

Sie haben noch nicht alle Ausgaben des neuen ATARI magazin's? Des sollten Sie aber gleich nachholen! Füllen Sie diesen Abschnitt aus, und schon ist Ihre Sammlung komplett.

- | | | |
|--|------------|---------|
| <input type="radio"/> ATARI magazin 1/91 | Sept./Okt. | DM 5,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 2/91 | Nov./Dez. | DM 7,50 |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 3/92 | Jen./Feb. | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 4/92 | März/April | DM 10,- |

Vorname

Straße

Nachname

PLZ/ORT

Ich bezahle den Betrag per

- ☐ Bargeld (keine Versandkosten) ☐ Scheck (DM 4,-/Ausl. DM 10,-)

Ausfüllen und schicken an: Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Schnell-Überblick

XF Dual Disk Upgrade	Best.-Nr. AT 201	DM 269,-
Mega-Font-Texter	Best.-Nr. AT 182	DM 29,80
Print Universal	Best.-Nr. AT 202	DM 29,-
Kris	Best.-Nr. AT 183	DM 24,90
Phantastic Journey II	Best.-Nr. AT 203	DM 29,80
Player's Dream 2	Best.-Nr. AT 185	DM 16,-

Sonderangebote bis zum 30.6.92

Monster Hunt	Best.-Nr. AT 192	DM 24,-
Gigablast	Best.-Nr. AT 162	DM 24,-
Laser Robot	Best.-Nr. AT 199	DM 24,-
Jinks	Best.-Nr. AT 188	DM 34,-

Für Ihre Bestellung benutzen Sie bitte die beigelegte Postkarte
Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten, Tel. 07252/3058

JINKS

Der AMC-Verlag hat uns wieder ein neues Spiel beschert. Einigen von Ihnen wird der Name "JINKS" irgendwie bekannt vorkommen und hier eine Gedächtnisstütze. Dieses Spiel gibt es für die größeren Computer ST oder Amiga schon länger. JINKS ist ein Weltraumspiel, das wieder höchste Ansprüche an die Geschicklichkeit des Spielers stellt.

Die Story

Auf dem Planeten Lyry 3/Hp157 wird mit einem Raumgleiter, eine Sonde über die Oberfläche gesteuert. Dabei sollen technische Einrichtungen der Planetenbewohner aufgenommen und erforscht werden. Die Bewohner des Planeten versuchen jedoch den Raumgleiter zu zerstören und so können Berührungen mit den Objekten, zu einer Verkleinerung des Gleiters und im schlimmsten Falle zum völligen Verlust führen.

Nach dem Laden kann mit der Option-Taste die Spielstärke frei gewählt werden, mit der Start-Taste wird das Spiel begonnen. Im Spiel wird mit der SELECT-Taste eine Pausenfunktion aktiviert. Gesteuert wird mit dem Joystick.

Gleiter und Sonde

Der Gleiter, ein mehrfarbiges Dreieck, welches je nach Richtung die Form ändert, läßt sich ruckfrei über den Bildschirm bewegen. Drückt man den Feuerknopf, wird der Gleiter um 180 Grad gedreht, so stehen weitere Steuertfunktionen für die Sonde zur Verfügung. Die Sonde selbst wird als springender Ball dargestellt.

Der Sinn des Spiels ist nun, die Sonde über den nach links scrollenden Bildschirm zu steuern, dabei so viele Punkte wie möglich zu erhalten und sie dann in das Kretzfeld zu befördern.

Die Screens, im Ganzen vier Stück, sind mit perfekt animierten Figuren ausgestattet. Die Kugel über das Feld

zu steuern ist nicht so einfach, da viele Hindernisse vorhanden sind die dem Gleiter im Wege stehen. Muß man deswegen die Position wechseln, kann es passieren, daß die Sonde schon weiter springt und man einige Punkte versäumt.

Manchmal ein bißchen ärgerlich, aber wird ein Spiel zu leicht gemacht, wird es sehr schnell langweilig.

Das Balancieren und Befördern der Sonde über den Bildschirm erfordert einige Geschicklichkeit, so kann die Sonde gewisse Hindernisse (Wände) nur von der linken Seite durchdringen. Möchte man zurück um noch einige Punkte zu holen, kann man die Sonde über den Rand der Wände zurück befördern. Da die Anzahl der einzelnen Level begrenzt ist, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad mit zunehmender Spieldauer.

Die Levels

Nach jedem durchgespielten Level erfolgt ein Interlud, in dem ein beliebiger Level durch Spielgeschick gewählt werden kann. In höheren Levels darf der Boden nur ein oder zweimal von der Sonde berührt werden, sonst entstehen Löcher im Boden. Trifft die Sonde in eines dieser Löcher wird sie zerstört und man verliert sein einziges Leben. Durch berühren von besonderen Gegenständen kann man weitere Sonden erhalten. (laut Aussage des Herstellers) mir ist es leider nicht gelungen dies festzustellen.

Umherfliegenden Gegenständen sollte man ausweichen, da sie die Eigenschaft besitzen die Größe des Raumgleiters zu reduzieren.

Der Sound

Die Mehrkanalige Musik bezieht sich glücklicherweise nur auf den Vorspann und belastet dadurch nicht das Nervensystem. Im Spiel selbst werden nur die Springergeräusche der Sonde, sowie die Soundgeräusche der feindlichen Fluggeräte wahrgenommen. Diese allerdings sind sau-

ber voneinander getrennt und beeinträchtigen die Animation der Figuren in keiner Weise.



Unangenehm aufgefallen ist:

Ist die Sonde einmal zerstört, ist das Spiel zu Ende. Man hat also nur ein Leben, wenn man keine weitere Sonde gewonnen hat. Außerdem gibt es keine High Score Liste in der man sich eintragen könnte. Die High-Score-Jäger müssen leider zu Papier und Bleistift greifen. Die Playersteuerung ist ein wenig träge. Ein leichtes ruckeln des scrollenden Screens entsteht seltsamerweise, wenn der Player in Bodenhöhe fliegt.

Angenehm aufgefallen ist:

Ansonsten scrollt der Bildschirm sauber in beide Richtungen. Auch probierte ich die Sonde in eine Ecke zu drücken, um etwaige Programmfehler zu finden, was mir übrigens nicht gelang. Versucht man den Ball an die Wand zu pressen befreit er sich immer wieder. Die Animation, Bewegungen der Figuren, das Spiel von Licht und Schatten ist gut gestaltet. Das Spiel unterliegt keinem Zeitlimit.

Programmiertechnik

Programmiertechnisch ist "JINKS", meiner Meinung nach das Perfekteste was in der letzten Zeit auf den Markt kam. Angenehm ist außerdem, daß das Programm mit eingeschalteter Floppybeschleuniger (Speedy) geladen werden kann. Dies sollte der AMC-Verlag für zukünftige Programme beibehalten.

Peter Eiert.

Best. Nr. AT 188

DM 39,-

Siehe auch Sonderangebot Seite 47.

Großer Programmierwettbewerb

Machen Sie mit - es lohnt sich !!!

Preise bis zu 500,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches
Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick
programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

- 1. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 500,-
- 2.-5. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 100,-
- 6.-10. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 50,-

Gesucht wird das beste

SOMMERPROGRAMM

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post, PF 1540, 7518 Bretten

Einsendeschluß: 15.07.92



AUFRUF an alle ATARI-USER

Damit das ATARI magazin überhaupt überleben kann, sind wir auf Ihre Zusammenarbeit angewiesen.

Im ATARI magazin stecken viel Arbeit und auch hohe Produktionskosten.

Deshalb ist es ganz wichtig, daß alle Atari-User

JA zum ATARI magazin sagen

Ich glaube es ist ein Herzenswunsch von allen aktiven Usern, daß das Magazin noch lange Zeit die ATARI-GEMEINSCHAFT zusammenhält.

Da Sie diesen Aufruf lesen, gehören Sie bestimmt zu diesen Usern.

Aber damit das ATARI magazin auf eine Verbreitungszahl kommt die sich finanziell rechnet, sollten Sie alle USER aus Ihrem Bekanntenkreis auf

das ATARI magazin aufmerksam machen.

Machen Sie also WERBUNG für das ATARI magazin



Nur wenn alle aktiven User zusammenhalten wird die kleine und zähe XL/XE-Gemeinschaft noch Jahre überleben.

Ältere ATARI magazin Hefte

In unseren Regalen schlummern noch einige Ausgaben vom früheren ATARI magazin. Sie sind prall gefüllt mit Informationen, Berichten und interessanten Listings rund um die gesamte Atari-Familie

Das Einzelheft kostet nur DM 3,-

ACHTUNG: Beinahe geschenkt gibt es 6 oder 13 Hefte

6 Hefte kosten nur noch 15,-

13 Hefte zum absoluten Freundschaftspreis von DM 30,-

O 3/87	O 5/88	O 3/89	O 11-12/89
O 1/88	O 6/88	O 7/89	
O 3/88	O 10/88	O 8/89	
O 4/88	O 11/88	O 9-10/89	

Name _____ Straße _____

PLZ/ORT _____

O Berggeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 4,- DM Versandkosten)

Ausfüllen und schicken an Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Praxistest: Diskmaster

Bericht: VIDIG 3000

Liegt in Ihrer Hand: Interessante Kommunikationsecke

PD-Ecke: Neue Highlights

Serien: Jeweils der sechste Teil

Neue spannende Spiele für den Atari XL/XE

Die Ausgabe 6/92 erscheint Ende Juni

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Redaktionsleiter:

Mitarbeiter:

Peter Eliart
Rainer Hähnel
Ulrich Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Halbig
Stefan Söbbrandt
Florian Baumann
Peter Kosch
Dominik Vary
Markus Röcher
Frederik Holst
Tobias Geuther
Friedhelm Marzan

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anzeigen:

Vertrag Werner Rätz (Power per Post)

Einzelheft: 75/-

6 Hefte: 1540

13 Hefte: 3000

Tel. 07252/3058

fax. 07252/85565

TX 07252/2997

Das ATARI magazin erscheint alle 2 Monate. Einzelheft kostet DM 10,-.

Haftung für den Inhalt: Der Herausgeber ist für den Inhalt des Magazins verantwortlich.

Alle Beiträge und Programm Listings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten sein. Mit der Einreichung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Druck und zur Vervielfältigung der Programme auf. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Listings kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Die Verantwortlichkeit und alle in ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt.

Aufruf zur Mitarbeit

Eine alte Weisheit besagt, daß eine Zeitschrift nur so gut sein kann, wie es seine Leser sind!

Damit also Ihr ATARI magazin so attraktiv wie möglich wird, sollten Sie aktiv daran teilnehmen.

Bei folgenden Punkten können Sie sich aktiv an der Gestaltung des ATARImagazin's beteiligen:

1) Games Guide

Pokes und Lösungen (mit ohne Zeichnung)

2) Tips & Tricks

Klainera Tips oder Listings

3) Kommunikationsecke

Fragen, Antworten, Leserbriefe, Grüße, Zeichnungen oder was Ihnen sonst noch einfällt

4) Teilnahme am Preisausschreiben

5) Kleinanzeigen aufgeben

6) Am Programmierwettbewerb teilnehmen

Seien Sie aktiv, damit das ATARI magazin so wird, wie Sie es wollen!!!

Für jeden Beitrag sind wir dankbar!!!

Power per Post - PF 1640 - 7518 Bretten - Tel. 07252/3058

HIGHLIGHTS des Monats von PPP

"C:" - Simulator



Sind Sie Besitzer von Cassettensoftware und haben die langen Ladezeiten gehölig satt? Dann haben wir genau das Richtige für Sie. Die Wartezeiten sind nun vorbei!

Der C Simulator, ermöglicht es Ihnen, Ihre Cassettensoftware auf Diskette zu kopieren und dann diese sofort griffbereit zu haben.

Ca. 90% aller Cassettenprogramme lassen sich auf Diskette bannen. Es besteht sogar die Möglichkeit, mehrere Programme auf einer Diskette unterzubringen und diese über ein Menü anzuwählen.

Desweiteren bietet Ihnen diese ausgezeichnete Software auch ein spezielles Kopierprogramm.

Best.-Nr. AT 80

DM 19 90

Die Qtac-Maus

Der große Vorteil dieser Maus liegt darin, daß sie für einen Atari ST, einen Amiga, einen Amstrad PC und natürlich für den XL/E verwendbar ist. Für die unterschiedlichen Computer sind Adapterkabel vorhanden. Die ergonomische Form der Maus liegt gut in der Hand. Die Kanten und Ecken sind gerundet, die Höhe ist etwa die Hälfte einer original ST-Maus. Auch die zwei an der Frontseite angebrachten Präzisionsstaster sind höchst Benutzerefreundlich und sehr leichtgängig. Die Lauf- oder Gleitfähigkeit der Maus ist sehr präzise.

Best.-Nr. AT 165

DM 59

DTP: WASEO-Publisher

Das neue deutsche DTP Programm der Supertative. Mit diesem Programm machen Sie Ihren Atari zu Drucker. Ob Glückwunschkarten, Briefpapier, Plakate oder eine ganze Zeitschrift, alles können Sie herstellen. Desktop Publishing zum kleinsten Preis. Zum Lieferum-



feng gehört die WASEO Programmdiskette, die PD 102 8 mit tollen Bildmotiven und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Mit dem WASEO-Publisher erwerben Sie ein deutsches Qualitätsprodukt.

Best.-Nr. AT 168

DM 34 90

LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelenspiel, das die Köpfe zum Rachen bringt. Eine Super Umsetzung des AMIGA Suchtspiels LOGICAL, das auf dem Atari nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich. Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Reslerfarben, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen. DLIs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind. Keine Charakter Grafik, sondern ein Spiel in GRAPHICS 15, das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt, 99 Levels, die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr. AT 170

DM 29 80

Der Graf von Bärenstein

Das neue Strategiespiel mit ausgearbeiteter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück. Indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knaibart besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Piff!

Best.-Nr. AT 167

DM 24 90



SHOGUN Master

Shogun Master ist dem Brettspiel Shogun von der Spielefirma Ravensburger nachempfunden. Für alle, die dieses Spiel nicht können, hier nun eine kleine Erklärung. Es können 2 Spieler, 1 Spieler gegen den Computer oder der Computer gegen sich selbst spielen. Ziel des Spieles ist es, entweder dem Gegner so viele Steine zu schlagen, bis er nur noch 2 Steine hat, oder man versucht, den Shogun Stein des Gegners zu fangen (bzw. merrt zu setzen). Bewegungen kann sich ein Stein um genau so viele Felder wie die Zahl auf ihm anzeigt (diese Zahl ändert sich mit jedem Zug, und kann zwischen 1 und 4 liegen). Bei jedem Zug darf nur einmal die Richtung gewechselt werden. Jetzt aber genug der Erklärungen. Probieren Sie einfach dieses hervorragende Spiel selbst einmal aus.

Best.-Nr. AT 107

DM 24 90

